

Michaela Joeres

**Internet und Kinder
- Chancen und Gefahren -**

eingereicht als

DIPLOMARBEIT

an der

HOCHSCHULE MITTWEIDA (FH)

UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Fachbereich Soziale Arbeit

Roßwein 2010

Michaela Joeres

**Internet und Kinder
- Chancen und Gefahren -**

eingereicht als

DIPLOMARBEIT

an der

HOCHSCHULE MITTWEIDA (FH)

UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Fachbereich Soziale Arbeit

Roßwein, 2010

Erstprüfer: Herr Prof. Dr. Faust

Zweitprüfer: Frau Dr. Damrow

vorgelegte Arbeit wurde verteidigt am:

Bibliographische Beschreibung:

Michaela Joeres:

Internet und Kinder – Chancen und Gefahren –. 63 S., Plauen, Hochschule

Mittweida/Roßwein (FH) , Fachbereich Soziale Arbeit, Diplomarbeit, 2010

Referat:

Die Diplomarbeit befasst sich mit der Nutzung des Internets durch Kinder und Jugendliche (im Alter zwischen ca.6-17 Jahren) und den damit verbundenen Vor- und Nachteilen, sowie diesen begegnet werden kann. Der Schwerpunkt der Arbeit liegt dabei auf einer intensiven Literaturrecherche und stützt sich insbesondere auf aktuelle repräsentative Studien wie z.B. der KIM-Studie 2008 (Kinder + Medien, Computer + Internet) oder BITKOM-Studie 2009 (Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und Medien e.V.).

INHALTSVERZEICHNIS

Abkürzungsverzeichnis	5
Abbildungsverzeichnis	7
Tabellenverzeichnis	8
Einleitung	9
1 Das Internet - Grundlegendes	10
1.1 Neue Medien	10
1.1.1 Das Internet - Begriffsbestimmung	11
1.1.2 Kurzer Entwicklungsrückblick	12
1.1.3 Technische Voraussetzungen Heute	13
1.2 Gesellschaftliche Bedeutung des Internets	14
1.2.1 Ausgewählte Internetdienste und Anwendungsmöglichkeiten	16
1.2.2 Das Web 2.0	19
2 Kinder im Netz	21
2.1 Technische Ausstattung	21
2.2 Internetnutzung	22
2.2.1 Persönliche Voraussetzungen	23
2.2.2 Internettätigkeiten	24
2.2.3 Ältere Kinder und Jugendliche im Web 2.0	25
3 Chancen im Umgang mit dem Internet	26
3.1 Chancenüberblick von Livingstone/Haddon (2009)	26
3.2 Information	27
3.3 Kommunikation	27
3.4. Spiele	28
3.4 Lernen und Bildung	29
4 Gefahren im Umgang mit dem Internet	30
4.1 Risikoüberblick von Livingstone/Haddon (2009)	30

4.2 Gesundheitsrisiken	31
4.3 Information.....	32
4.4 Kommunikation	34
4.5 Spiele.....	37
5 Schlussfolgerungen, Empfehlungen, Konsequenzen die sich.....	42
aus der Analyse der Chancen und Gefahren ergeben	42
5.1 Medienpädagogik/Vermittlung von Medienkompetenz	42
5.1.1 Elternhaus.....	44
5.1.2 Schule	46
5.2 Gesetzliche Regelungen – Jugendmedienschutz –	48
5.3 Wirtschaft.....	50
6 „Wo sind sozialpädagogische Einsatzfelder?“	51
7 Resümee.....	55
Literatur- und Quellenverzeichnis.....	56

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

ARPA	Advanced Research Project Agency
ARPANET	Advanced Research Project Agency Network
Bsp.	Beispiel/Beispiele
BITKOM	Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.
bzgl.	bezüglich
CSNET	Computer Science Network
d. h.	das heißt
ebd.	ebenda
DSM-V	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders
Einf. d. M.J.	Einfügung durch Michaela Joeres
Entf. d. M.J.	Entfernt durch Michaela Joeres
etc.	et cetera
e. V.	eingetragener Verein
f.	folgend
ff.	fortfolgend
FSM	Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V.
Hg.	Herausgeber
ICD-10	International Classification of Diseases, 10th Revision
insb.	insbesondere
IP	Internet Protokoll
ISP	Internet Service Provider

Jhdt.	Jahrhundert
JMStV	Jugendmedienschutz-Staatsvertrag vom 10.–27. September 2002 in der Fassung vom 31. Juli 2006
JuSchG	Jugendschutzgesetz vom 23.07.2002 in der Fassung vom 24. Juni 2008 (BGBl. I S. 1075)
NIC(s)	Network Information Center(s)
NSFNET	National Science Foundation Network.
o. Ja.	ohne Jahresangabe
o. Sa.	ohne Seitenangabe
PC	Personal Computer
S.	Seite/Seiten
s.	siehe
s.a.	siehe auch
sog.	sogenannte/sogenannten
TCP	Transmission Control Protokoll
u.	und
u.a.	unter anderem/und andere
u.U.	unter Umständen
usw.	und so weiter
vgl.	vergleiche
WWW	World Wide Web
z.B.	zum Beispiel

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1: Internet Users in the World. Growth 1995-2010	14
Abbildung 2: „Web 2.0“ in 2 Dimensionen	20
Abbildung 3: Nutzung eines vorhandenen Internetzugangs in Haushalten, nach Alter der Kinder	22
Abbildung 4: „Welche der folgenden Möglichkeiten nutzen Sie im Internet?“	25
Abbildung 5: Das Bedingungsgefüge der Suchtentstehung (nach Feuerlein)	38
Abbildung 6: „Haben Sie eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen ergriffen, um ihrem Kind ein sicheres Surfen zu ermöglichen?“	44

TABELLENVERZEICHNIS

Tabelle 1	Internetverbreitung in Prozenten nach Altersgruppen (2009)	15
Tabelle 2:	Kategorisierung von Onlinechancen	26
Tabelle 3:	Kategorisierung von Onlinerisiken	31
Tabelle 4	Jugendmedienschutz in Bundesrepublik Deutschland	49

EINLEITUNG

In der heutigen Zeit gewinnt ein kompetenter Umgang mit digitalen Medien im gesellschaftlichen Kontext eine immer größere Bedeutung. Sowohl im privaten als auch im schulischen und beruflichen Bereich wird ein sachkundiger Umgang mit den heute zur Verfügung stehenden Medien erwartet. Umso wichtiger erscheint es Kinder frühzeitig und in einer angemessenen, altersgerechten Art und Weise an die jeweiligen Medien heranzuführen. Seit geraumer Zeit werden in der Öffentlichkeit vermehrt kritische Stimmen laut, die auf die mögliche Gefahren oder bereits offensichtliche Schäden hinweisen.

Viele Menschen sind mit dem Internet, als einem noch relativ neuen und besonders schnelllebigen Medium mit unter schnell überfordert.

Auch in meinem privaten Bereich komme ich immer wieder mit dem Thema „Kinder und Internet“ in Berührung. Je häufiger ich mich mit dem Thema befasste umso dringender wurde mein Anliegen mich mit der Frage: - „Sind die Möglichkeiten, die das Internet bietet, ein Segen oder Fluch?“ - intensiver zu beschäftigen.

Für die Bearbeitung dieses Themas möchte ich folgenden Fragen nachgehen:

- a) Inwieweit ist das Medium Internet bei jungen Menschen verbreitet?
- b) Welche Formen/Arten der Internetnutzung sind für sie besonders interessant?
- c) In welcher Art und Weise ergeben sich für Kinder positive bzw. negative Effekte bzgl. der Internetanwendung?
- d) Wie kann diesen Auswirkungen begegnet werden?
- e) Welchen Beitrag kann die Soziale Arbeit/Sozialpädagogik hierbei leisten?

Aus Gründen der Lesbarkeit wird in der vorliegenden Arbeit meist die männliche Schreibweise verwendet, schließt jedoch selbstverständlich die weibliche Form mit ein.

Diese Arbeit erhebt nicht den Anspruch auf Vollständigkeit.

1 DAS INTERNET - GRUNDLEGENDES

Zu dem Oberbegriff „Neue Medien“ gehört u.a. das Internet. Daher möchte ich zu Beginn den Terminus „Medien“ bestimmen sowie den Begriff „Neue Medien“ näher beleuchten, um im Anschluss kurz die Entwicklung und ausführlich die heutige gesellschaftliche Bedeutung des Mediums Internet darzustellen.

1.1 NEUE MEDIEN

Allgemein kann unter dem Wort Medium, im Plural Medien, „Mittel“ oder „Mittelglied“ verstanden werden. Der Begriff Medien wird u.a. auch für „Vermittler von Informationen“ verwendet (vgl. Bertelsmann (Hg.) 2004, S. 904).

„Als Medien sind materielle oder immaterielle Formen zu bezeichnen, in denen sich ein Inhalt oder Sachverhalt einem Subjekt darstellt. Medien fungieren als Bedeutungsträger, die Subjekt und Welt miteinander verbinden“ (Schachtner 2005, S. 1278).

Nach SANDNER (2005) wäre z.B. auch die menschliche Sprache ein vermittelndes Übertragungsmittel, in dem Gedanken, Botschaften und/oder Gefühle codiert und interaktiv weiter gegeben werden (vgl. Sandner 2005, S. 1176).

Im Rahmen dieser Diplomarbeit möchte ich jedoch den Begriff Medien, ebenfalls beziehend auf SANDNER (2005), auf technische Formen der Kommunikation und Informationsspeicherung eingrenzen (vgl. ebd.).

In der Fachliteratur lässt sich kein einheitliches Verständnis des Begriffs "Neue Medien" ausmachen. Der Begriff "**Neue Medien**" verweist auf den Umstand, dass es ebenso traditionelle Medien gibt. Ein Beispiel für traditionelle Medien sind z.B. Bücher.

Der Terminus "Neue Medien" entstand in den 1970er, „als Oberbegriff für alle Verfahren und technischen Mittel, die mithilfe innovativer oder erweiterter Technologien neuartige, also in dieser Art bis dahin nicht gebräuchlichen

Nutzungsformen bereits vorhandener Massen- und Speichermedien wie Kabel- und Satellitenfernsehen, Bildschirmtext, Videographie oder Bildplatte ermöglichen“ (Hüther 2005, S. 346).

Heute wird der Begriff “Neue Medien“ „vor allem als Bezeichnung für die auf digitaler computertechnischer Basis arbeitenden vernetzten Multimediatechnologien“ (ebd.) verwendet. Neben Digitalität, Vernetzung und Konvergenz sind weitere charakteristische Merkmale für Neue Medien: Mobilität, Globalität sowie Interaktivität (vgl. ebd.).

Beispielhaft hierfür ist ein multifunktionelles Mobiltelefon (Handy) u.a. mit Tuner, Digitalkamera, Internetzugang, integrierten Spielen, SMS-, Weck- und Erinnerungsfunktion, das zu den neuen Medien gezählt werden kann.

Das Beispiel verdeutlicht das Vereinen unterschiedlicher Funktionen (Multimedia), die früher nur mit separaten Geräten z.B. Radio, Fotoapparat, Personal Computer (PC), Gameboy sowie Wecker (oder Kalender) möglich waren. Zudem kann das mobile Telefon im Gegensatz zum Festnetztelefon nicht nur zu Hause (oder in einem bestimmten Radius) genutzt werden sondern weltweit.

„Die Multifunktionalität ihrer Inhalte und die Breite ihres Nutzungsspektrums sind wesentliche Gründe für die Attraktivität und steigende Akzeptanz der Neuen Medien“ (Hüther 2005, S. 348).

1.1.1 DAS INTERNET - BEGRIFFSBESTIMMUNG

Das Wörterbuch der deutschen Sprache (BERTELSMANN (Hg.) 2004) verweist bei dem Begriff “Internet“ auf dessen englischsprachigen Hintergrund. Demnach setzt sich das Wort “Internet“ aus zwei verkürzten Teilen zusammen: **I**nternational (engl./dt.) und **n**etwork/Netzwerk (vgl. Bertelsmann (Hg.) 2004, S. 702).

In der Literatur wird der Begriff Internet oft auch für Interconnected Networks (dt.: verbundene Netzwerke) verwendet (vgl. Werner 2009, o. Sa.).

Der Begriff Internet wird für ein „weltweites Rechnernetzwerk zum Austausch von Daten, das sich nicht aus einzelnen Rechnern zusammensetzt, sondern aus zahlreichen Netzwerken besteht“ (Bertelsmann (Hg.) 2004, S. 702), verwendet. Diese Netzwerke basieren auf einer gemeinsamen „Sprache“ dem sog. Übertragungskontrollprotokoll: Transmission Control Protocol (TCP) bzw. Netzwerkprotokoll: Internet Protocol (IP) (vgl. Points Stuttgart o. Ja., o. Sa.).

Das Internet funktioniert wie „ein in sich selbst verwaltetes System, bei dem der Datenverkehr durch die beteiligten Rechner bzw. deren Software organisiert wird“ (Eibl/Podehl 2005, S. 173).

Als Synonyme für den Begriff Internet werden oft die verkürzten Formen „Netz“ oder „Net“ verwendet.

Die Internetbenutzung wird umgangssprachlich häufig als „im Web“ oder „Online“ sein bezeichnet. Erstere Bezeichnung kann jedoch zur Irritation führen, da die Bezeichnung „Web“ als Synonym oder Abkürzung für World Wide Web (WWW) verwendet wird und lediglich **einen**, wenngleich auch sehr beliebten, Dienst des Internets darstellt (s.a. Punkt 1.2.1).

1.1.2 KURZER ENTWICKLUNGSRÜCKBLICK

In der Literatur gibt es unterschiedliche Auffassungen über den Zeitrahmen der Entstehungsgeschichte des Internets. Weit gefasst, könnte z.B. der Telegraph (erfunden in der ersten Hälfte des 19. Jhdt.) zur Nachrichtenübermittlung über weite Strecken, als dessen Vorläufer betrachtet werden (vgl. von der Helm, o. Ja., o. Sa.).

Die Entwicklung des heutigen Internets steht im engen Zusammenhang mit der Erfindung des Computers Anfang der 40ziger Jahre des vorigen Jahrhunderts und dem 1957 gegründeten Projekt „Advanced Research Project Agency“ (ARPA) des US-Verteidigungsministeriums. Aufgabe der ARPA war es neue Technologien im Bereich der Datenübertragung und der Kommunikation zu

entwickeln (vgl. ebd.), mit dem Ziel ein störungsfreies und flächendeckendes Computernetz zu schaffen (vgl. Fix 2001, S.13). Mit dem sog. ARPANET wurde 1969 die Grundlage hierfür geschaffen, indem (vorerst) vier Standorte miteinander verbunden wurden.

Das ARPANET stand jedoch ausschließlich militärischen Forschungseinrichtungen und Universitäten zur Verfügung. Dies hatte zur Folge, dass sich weitere wissenschaftliche Netzwerke, u.a. das 1979 gegründete Computer Science Network (CSNET), bildeten. Auch in Europa entstanden in der darauf folgenden Zeit erste Netzwerke (vgl. Points Stuttgart o. Ja., o. Sa.).

Abgelöst wurde das ARPANET 1989 vom Netzwerk der National Science Foundation (NSFNET). Hierbei erfolgte eine schrittweise Öffnung des Netzes indem immer mehr Länder sowie auch privat betriebene Netze und Personen Zugang erhielten. Dementsprechend stieg auch die Benutzeranzahl, obwohl das Netz bis zu diesen Zeitpunkt nur über Kommandozeilenbefehle erschlossen werden konnte, die ein fundiertes Fachwissen voraussetzen (vgl. Vetter 2000, o. Sa.). Das Internet erfährt hierdurch einen gravierenden Wandel vom reinen Wissenschaftsnetz hin zum kommerziell genutzten Netz.

Massentauglich wurde das Internet durch die Erfindung der Hyperlinks¹ (1991), durch die das World Wide Web (WWW) entstand, sowie durch die Einführung von leicht zu bedienenden Browsern² (vgl. ebd.).

1.1.3 TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN HEUTE

Der heutige Zugang zum Internet ist über eine Telefonleitung oder per Funkverbindung am weitesten verbreitet. Zudem wird ein Modem benötigt um digitale Signale zu empfangen sowie internetfähige Medien, sogenannte Hosts (Endsysteme) wie z.B. Personal Computer, Laptop oder Mobiltelefon (Handy),

¹ Ein Hyperlink ist ein Querverweis, der per Mausklick die Möglichkeit bietet „von einem
² Ein Browser stellt ein Programm dar, „welches eine grafische Oberfläche zur Anzeige der WWW-Dokumente und Funktionen zum Navigieren im Internet bereitstellt“ (ebd. S. 204).

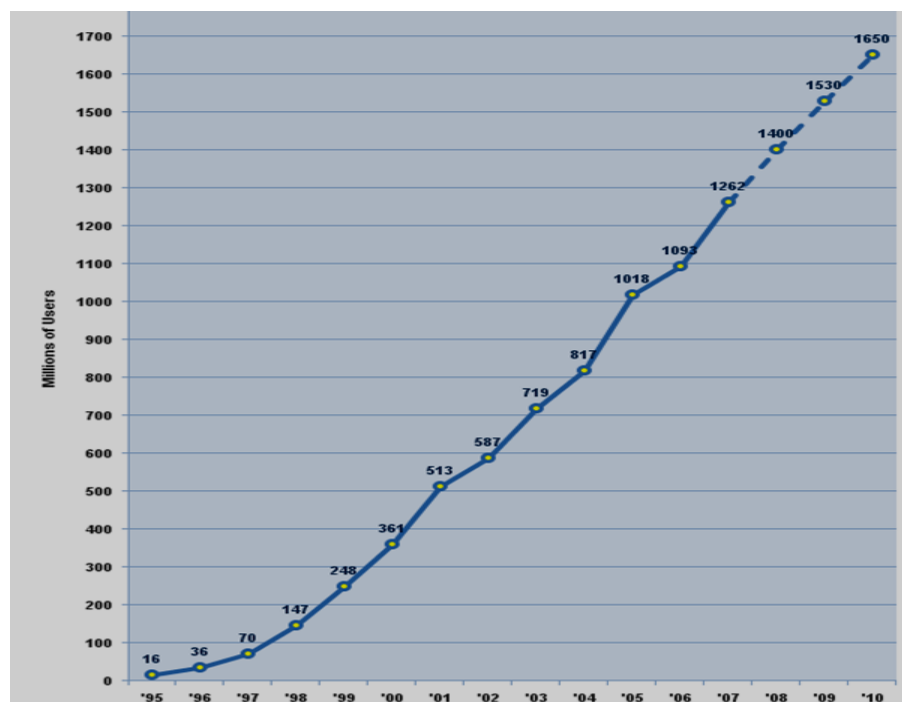
zur Darstellung der Inhalte des Internets.

Zum einloggen ins Internet benötigen internetfähige Medien außerdem IP-Adressen, die aus numerischen Ziffern bestehen. Die Vergabe erfolgt über nationale Network Information Centers (NICs) (vgl. Fix 2001, S. 14).

1.2 GESELLSCHAFTLICHE BEDEUTUNG DES INTERNETS

Heute ist das Internet ein offenes Netz, das einer breiten Öffentlichkeit zur Verfügung steht. Die rasante Entwicklung des Internets, zum größten weltweit verbundenen Kommunikationsnetz, lässt sich sehr gut an der nachfolgenden Graphik, die die Anzahl der Internetbenutzer auf internationaler Ebene nach Jahreszahlen aufzeigt, nachvollziehen.

Abbildung 1: Internet Users in the World. Growth 1995-2010



Quelle: Internet World Stats 2008, o. Sa.

Waren es 1995 noch etwa 16 Millionen User (Internetbenutzer) verdoppelte sich deren Anzahl jährlich bis 1998. Die enorme Wachstumsdynamik an Internetnutzer in den folgenden Jahren verdeutlicht die zunehmende gesellschaftliche Integration des Mediums Internet. Im Jahr 2007 benutzten bereits mehr als 1,2 Milliarden Menschen das Internet. Für 2010 liegt die

Prognose bei über 1,6 Milliarden Menschen die im Internet online sein werden.

Für die Bundesrepublik Deutschland variiert die prozentuale Bevölkerungsangabe über der Internetnutzer - im Jahr 2009 von 65,9% (vgl. ebd.), 67,1 % lt. der repräsentativen ARD/ZDF-Onlinestudie 2009³ (vgl. van Eimeren/Frees 2009, S. 335) bis 69,1%, einem repräsentativen Studienergebnis des (N)ONLINER Atlas⁴ 2009 (vgl. Initiative D 21 e.V. (Hg.) 2009, S.10).

Die oben erhobenen Daten zeigen deutlich, wenn auch leicht voneinander abweichend, dass das Medium Internet sich zum großen Teil in der Bevölkerung etabliert.

Lt. der ARD/ZDF-Onlinestudie 2009 verteilt sich die Internetverbreitung wie folgt:

Tabelle 1: Internetverbreitung in Prozenten nach Altersgruppen (2009)

Altersgruppen	Internetverbreitung in Prozenten
14- bis 29-Jährigen	96
30- bis 49-Jährigen	85
50- bis 59-Jährigen	67
60 Jahre und älter“	27,1

Quelle: Eigene Darstellung

(vgl. van Eimeren/Frees 2009, S. 336).

Diese Zahlen verdeutlichen, dass das Internet in der Bundesrepublik Deutschland, vor allem bei jungen Menschen und Personen im mittleren Alter, sehr stark verbreitet ist.

³ Die Studie umfasst 2579 Personen aus der Grundgesamtheit der bundesdeutschen Erwachsenen ab dem 14. Lebensjahr (vgl. ebd., S. 334).

⁴ Studie der Initiative D21, durchgeführt von TNS-Infratest, basiert auf 30702 Interviews der Grundgesamtheit der deutschsprachigen Bevölkerung ab dem 14 Jahre mit Festnetz-Telefonanschluss (vgl. ebd., S. 9).

Exkurs: Ungleiche Verteilung des Zugangs zum Internets

An dieser Stelle möchte ich auf die sehr unterschiedliche länderspezifische Verteilung des Zugangs zum Internet verweisen. „In der Regel gilt: Je ärmer ein Land ist, desto weniger Rechner sind dort ans Internet angeschlossen“ (Vetter 2000, o. Sa.). Das gravierendste Beispiel ist Afrika wo 2009 nur 6,8 % der Bevölkerung das Internet benutzten (vgl. Internet World Stats 2009a, o.Sa.).

Aber auch in Europa gibt es erhebliche internationale Unterschiede bzgl. des Internetzugangs. In Norwegen z.B. nutzten 90,9% der Bevölkerung 2009 das Internet wo hingegen in Albanien nur 20,6 % verzeichnet werden konnte (Internet World Stats 2009b, o. Sa.).

Ob ein Internetzugang in der Familie vorhanden ist oder nicht, hängt auch in Deutschland stark vom sozioökonomischen Status ab. „Bei einem Haushaltsnettoeinkommen bis 1.500 Euro liegt die Ausstattungsrate gerade bei 59 Prozent, bei einem Einkommen ab 2.500 Euro hat nahezu jede Familie einen Internetanschluss (92%)“ (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) 2009, S. 38).

1.2.1 AUSGEWÄHLTE INTERNETDIENSTE UND ANWENDUNGSMÖGLICHKEITEN

Im Folgenden werde ich die wichtigsten Internetdienste vorstellen, um die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten des Internets als Informations- und Kommunikationsplattform zu verdeutlichen.

- e-Mail (electronic mail):

Stellt den wohl meist genutzten Dienst im Internet dar und „bezeichnet den Austausch digitalisierter Mitteilungen zwischen Computern“ (Eibl/Podehl 2005, S. 172). Mit ihm können sog. „elektronische Briefe“ (auch mit „Anhängen“ z.B. Grafikdateien) verfasst bzw. gelesen werden.

Auf Grund deren schnellen Übermittlung wird im Vergleich oft die herkömmliche Postversendung zur „Schneckenpost“ (snail mail) degradiert (vgl. Derbort/Enzenebener/ Gutzelnig et al. 2006, S. 209).

- World Wide Web (WWW):

Stellt einen sehr leistungsfähigen sowie komfortablen Internetdienst zum Präsentieren und Abrufen von Informationen, in dem es andere Internetdienste unter einer einheitlichen Oberfläche vereinigt, dar und beruht auf dem Prinzip des Hypertexts (miteinander verknüpfte Seiten durch Hyperlinks). Dies ermöglicht das sog. "browsen" bzw. "surfen", in dem interessant erscheinende Links assoziativ verfolgt werden können. Einerseits wird hierdurch ein erweitertes Informationsangebot bereitgestellt „was [andererseits] oftmals mit einem Orientierungsverlust verbunden ist („Lost in Hyperspace“)" (ebd., S. 173, Einf. d. M.J.).

- Usenet/Netnews:

Stellt ein elektronisches Netzwerk dar, das sich aus Newsgroups bildet (vgl. Derbort/Enzenbener/Gutzelnig et al. 2006, S. 209). Ähnlich einem "schwarzen Brett" werden zu verschiedenen Themen Anfragen gestellt bzw. Hinweise und Informationen gegeben, die oft den Charakter öffentlicher Diskussionsforen tragen (vgl. Eibl/Podehl 2005, S. 172).

Um halbwegs die Übersicht behalten zu können wird das Usenet in länderspezifische sowie themenzentrierte Hauptgruppen (Hierarchien) gegliedert, z.B.:

- *at.* für Österreich oder *de.* für Deutschland relevante Inhalte,
- weitere Zusätze verweisen *wie comp* auf computerrelevante, *sci* auf wissenschaftliche oder *soc* auf gesellschaftliche Themen (vgl. Derbort/Enzenbener/Gutzelnig et al. 2006, S. 210).

In den Newsgroups entstanden gewisse Verhaltensregeln die unter dem Begriff "Netiquette" (Netzetikette) zusammengefasst werden, die sich im Laufe der Zeit auch für andere Dienste bzw. Formen der Kommunikation im Internet etablierten.

- Chat

Stellt eine Online Kommunikation in Echtzeit, zwischen mindestens zwei Teilnehmern, dar. Das engl. Verb "chatten" bedeutet übersetzt im deutschen "

plaudern“. Auch hier gibt es zu verschiedenen Themen eigens eingerichtete Chaträume (vgl. Derbort/ Enzenebener/Gutzelnig et al. 2006, S. 210).

Um im Chat die Kommunikation zu vereinfachen sowie den Austausch zu beschleunigen werden Abkürzungen und Symbole bzw. Smileys verwendet, wie z.B.:

hand	Einen schönen Tag noch (have a nice day)
Hdl	hab dich lieb
N&	Na und?

(vgl. www.chatcharts.de).

} {	unter vier Augen, vertraulich
:!-)	vor Freude weinen
%-(total verwirrt

(vgl. www.chatzeichen.de).

- *Instant Messaging*

Stellt eine Weiterentwicklung zum Chat dar, in dem auch hier Nachrichten Live empfangen werden können. Zusätzlich können u.a. über diesen Weg auch Dateien ausgetauscht oder anwesende Teilnehmer angezeigt werden (vgl. Derbort/ Enzenebener/Gutzelnig et al. 2006, S. 211).

Die sich aus den Diensten des Internets und dessen Technologien ergebenden Kommunikations-, Informations- und Anwendungsmöglichkeiten sind enorm. In diesem Zusammenhang wird das Internet oft auch als *Information Superhighway (Datenautobahn)* bezeichnet (vgl. Baacke 1999, S. 14).

Nahezu jedes Thema kann im Internet gefunden werden, wobei die Richtigkeit bzw. der Wahrheitsgehalt der Inhalte oftmals nicht gewährt ist. Deshalb erscheint es von Vorteil Internetseiten auf ihre Seriosität zu prüfen, was jedoch selten zu bewerkstelligen ist. Stichwortartig sei auch auf die technischen Gefahren wie z. B. Computerviren und -würmer hingewiesen.

Das Internet bietet u.a.:

> Informationen und Unterhaltung

Bsp.: Zeitungen und Bücher lesen oder Fahrplanauskünfte einholen, Radio hören Telefonate führen, in Chats sich austauschen oder Online-Spiele spielen sowie Filme/Videos downloaden.

> Online-Shopping

Bsp.: Autos, Möbel, Kleidungsstücke selbst Nahrungsmittel oder Medikamente können käuflich erworben werden.

> Online-Banking

Bsp.: Geldüberweisungen tätigen, aktuellen Kontostand abfragen bzw. Kontoauszüge einholen.

Aus der sich ergebenden Nutzungsfülle des Internets kann dieses „längst nicht mehr als ein Medium neben den anderen Medien betrachtet werden [...], sondern als eine Verbreitungsplattform“ (Schmidt, Paus-Hasebrink, Hasebrink (Hg.) 2009, S.12, Entf. d. M.J.).

1.2.2 DAS WEB 2.0

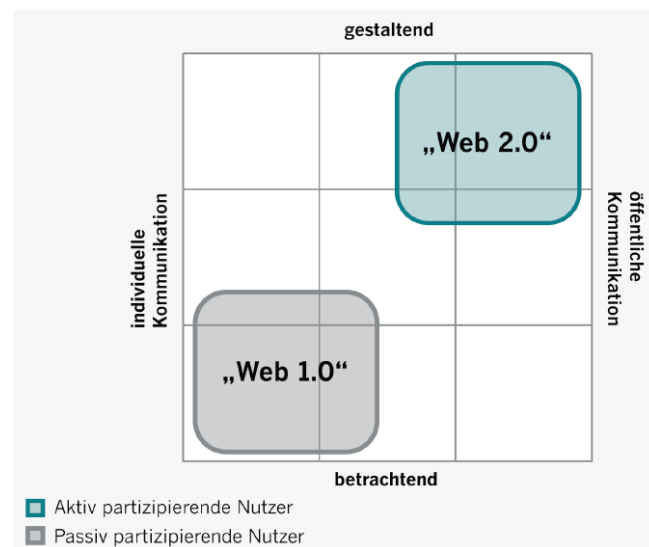
Mit den Begriffen Web 2.0 oder als Synonym Social Web wird kein grundlegend technisch neues Netz beschrieben, „sondern eine veränderte Nutzung und Wahrnehmung des Internets“ (Schäfer 2009, o.Sa.), insbesondere die des World Wide Webs.

Mit dem Begriff Web 2.0 „werden Erscheinungsformen im Internet angesprochen, deren wichtigstes gemeinsames Merkmal die Tatsache ist, dass die Nutzerinnen und Nutzer selbst zu Inhaltenanbietern [sic!] werden können“ (Schmidt, Paus-Hasebrink, Hasebrink (Hg.) 2009, S. 3). Was zur Folge hat, dass die Trennlinie zwischen Nutzer und Anbieter von medialen Angeboten verschwimmt und auch das Ausmaß des Nutzeraustausches sich verändert, indem „dessen Reichweite zwischen der interpersonalen Kommunikation einerseits und der massenmedialen Kommunikation andererseits liegt“ (ebd.).

TRUMP/KLINGER/GERHARDS (2007) definieren Web 2.0 an den beiden Dimensionen „Gestaltungsgrad“ und „Kommunikationsgrad“, demnach stellt das Web 2.0 „Mitgestaltung im Netz und öffentliche Kommunikation“ (Trump/Klinger/Gerhards 2007, S. 10) dar.

Abbildung 2 veranschaulicht sehr gut die Spannbreiten der o.g. Dimensionen und die Verortung von Web 2.0.

Abbildung 2: „Web 2.0“ in 2 Dimensionen



Quelle: Trump/Klinger/Gerhards 2007, S. 9

In Form unterschiedlicher Anwendungsgattungen/-portalen können Nutzer leicht selbst aktiv das Internet mitgestalten, u.a. mit:

- Videocommunities (z.B. *You-Tube*)

Alle Nutzer können hierüber ihre Videos online stellen und/oder bereits befindliche Videos ansehen, kommentieren bzw. bewerten. Zudem können sich Nutzergruppen organisieren und Benutzerprofile erstellen.

- Fotocommunities (z.B. *Flickr*)

Hierüber können Nutzer ihre Bilder ins Netz stellen und sie mit sog. "Tags" (Schlagwörtern) beschriften sowie Pools für ausgewählte Themen einrichten. Auch hier können von anderen Usern eingestellte Bilder angesehen und kommentiert sowie Benutzerprofile erstellt werden.

- Social-Networking-Sites (z.B. *My-Space*)

Jeder Nutzer hat hier die Möglichkeit sich eine eigene Profilseite mit persönlichen Angaben, unter Einbezug von Bildern, Fotos, Musik sowie Videos, einzurichten und sich mit Profilseiten anderer Nutzer zu verknüpfen.

- Wiki-Websites (z.B. die *Online-Enzyklopädie Wikipedia*)

Hier können zu unterschiedlichsten (Wissens-)Themen die Benutzer gemeinsam an einen Text arbeiten.

(vgl. Trump/Klinger/Gerhards 2007, S. 5 ff.)

2 KINDER IM NETZ

Es gibt nur wenige aktuelle repräsentative Studien die sich explizit mit der Nutzung und den Umgang des Internets von Kindern befassen. Die Einteilung der befragten jungen Personen nach Altersgruppen in den Studien lassen oftmals die Grenze zwischen Kindheit und Jugend verschwimmen. Dies möchte ich auch offen lassen, weil zum einem Kinder in ihrem Entwicklungsstand sehr individuell sind und zum anderen deren Fortentwicklung aufzeigt wird.

Im Folgenden werde ich mich vorwiegend auf die KIM-Studie 2008⁵ und BITKOM-Studie 2009⁶ beziehen.

2.1 TECHNISCHE AUSSTATTUNG

Wie bereits im Punkt 1.2 dargestellt ist die Verbreitung des Internets in Haushalten, in denen Kinder aufwachsen am höchsten. Lt. der KIM-Studie 2008 haben Haushalte mit Kindern 88% einen Computer und 85% einen Internetzugang.

⁵ Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Die repräsentative Studie umfasst 1206 Kinder im Alter von 6 bis 13 Jahren sowie deren Haupterzieher (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) 2009a, S. 4).

⁶ Die Angaben zur Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen gehen aus der vom Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (BITKOM) in Auftrag gegebenen Studie zur Internetgesellschaft, bei dem insgesamt 1.000 Deutsche repräsentativ befragt wurden. Ergänzende repräsentative Daten zu interaktiven Online-Diensten stammen aus dem BITKOM Digital Consumer Monitor 2008 (vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2009, o. Sa.).

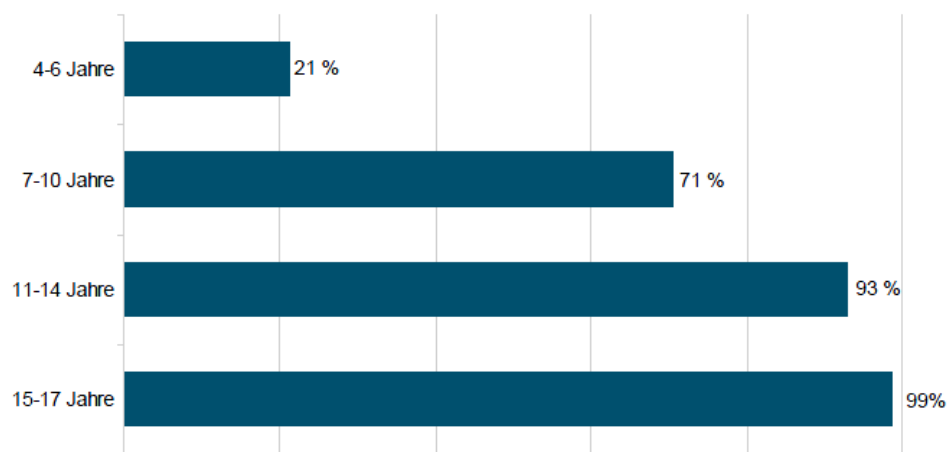
Gegenüber anderen Medien, die Kinder häufig besitzen wie z.B. Spielkonsolen oder Handys, sind Computer (15%) und Internetanschlüsse (ca. 10%) in Kinderzimmern eher selten. Geschlechtsspezifisch sind Jungen hiermit deutlich besser ausgestattet als Mädchen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) 2009a, S. 7 f.).

Die oben aufgeführten Daten lassen jedoch keinen Rückschluss auf die altersspezifische Verteilung zu. Deshalb möchte ich auf die JIM-Studie 2009 verweisen, die Daten zum persönlichen Besitz eines Computers und eines Internetzugangs erhob. Hier ergibt sich für Altersgruppe der 12- bis 13-Jährigen, dass 63% einen eigenen Computer und 44% einen persönlichen Internetzugang haben (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) 2009b, S. 31).

2.2 INTERNETNUTZUNG

Vorausgesetzt Eltern besitzen einen Internetzugang benutzen lt. der BITKOM-Studie 2009: 21% der Vier- bis Sechsjährigen, 71% der Sieben- bis Zehnjährigen und 93% der Elf- bis Vierzehnjährigen das Internet. In der Altersgruppe der Fünfzehn- bis Siebzehnjährigen sind nahezu alle (99%) online.

Abbildung 3: Nutzung eines vorhandenen Internetzugangs in Haushalten, nach Alter der Kinder



Quelle: BITKOM 2009, S. 2

Zu ähnlichen Ergebnissen kommt auch die KIM-Studie 2008. In der Altersgruppe der Sechs- bis Siebenjährigen haben 40% persönliche Erfahrungen mit dem Internet. Bei den Acht- bis Neunjährigen sind es bereits 68% und beider Altersgruppe der Zehn- bis Elfjährigen 87% die Zugang hierzu haben. In der Altersgruppe der Zwölf- bis Dreizehnjährigen benutzen 91% das Internet. (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) (2009)a, S. 39).

Die oben erhobenen Daten verdeutlichen, dass Kinder mit zunehmendem Alter Umgang mit dem Internet haben und bereits recht gut vernetzt sind.

Inwieweit das Internet Einzug in den Alltag von Kindern hält, lässt sich an der Häufigkeit und Nutzungsdauer des Internets aufzeigen. Lt. der KIM 2008 gehen 17% der befragten Kinder jeden bzw. fast jeden Tag und 58% ein oder mehrmals pro Woche online. Ein Viertel der Kinder nutzen seltener das Internet (vgl. ebd., S. 38). Im Vergleich zu der vorangegangenen KIM Studie 2006⁷ ist die Häufigkeit der Internetbenutzung tendenziell steigend. Analog hierzu stieg auch die Nutzungsdauer: Etwa die Hälfte schätzte, dass sie bis zu 30 Minuten online sind. Etwa Ein Drittel (33%) gab das Internet zwischen 30 und 60 Minuten zu nutzen. Länger als eine Stunde surfen 15% der Befragten (vgl. ebd., S. 39). Auch hier zeigt sich, dass mit zunehmendem Alter die Dauer und Häufigkeit der Internetnutzung ansteigt.

Festzuhalten ist, dass die meisten Kinder, vor allem die jüngeren, das Internet von zu Hause aus nutzen. Außerhäusliche Internetaktivitäten fallen, z.B. bei Freunden oder in der Schule, deutlich geringer aus (vgl. ebd., S. 40).

Hier wird deutlich, dass besonders Eltern die Möglichkeit haben ihre Kinder verantwortungsvoll an das Medium Internet heranzuführen und deren Umgangsverhalten zu lenken.

2.2.1 PERSÖNLICHE VORAUSSETZUNGEN

Für die Internetnutzung bedarf es feinmotorischer und kognitiver Fähigkeiten. Grundvoraussetzungen hierfür sind Lesen und Schreiben sowie ein

⁷ Kim-Studie 2006 (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) 2006, S. 42).

Mindestmaß an Grundwissen über die Handhabung des Computers.

Um das Internet effektiv zu verwenden sollte ein Basisverständnis über die verschiedenen Internetdienste sowie deren Funktionen und Bedienung vorhanden sein bzw. vermittelt werden. Ebenso sollten Kinder Kenntnisse über die Gefahren und diesbezügliche Schutzmöglichkeiten im Internet haben (siehe auch Kapitel 5.1).

In der Literatur wird in diesem Zusammenhang oft über die Notwendigkeit eines sog. "Internetführerscheines" diskutiert.

2.2.2 INTERNETTÄTIGKEITEN

Wenn Kinder online sind, nutzen sie lt. der KIM-Studie 2008 am häufigsten Suchmaschinen, gefolgt von der Informationssuche für die Schule oder außerschulische Interessen sowie spezielle Kinderangebote.

Geringere Verbreitung finden die Online-Spiele, die alleine gespielt werden (33%) oder das Surfen ohne besonderes Anliegen (27%) wie das Aufsuchen von Angeboten, die sich eher an Erwachsene richten (25%). Ähnlich weit verbreitet ist das Chatten (23%) und für ein Fünftel zählen Online-Spiele, mit ein oder mehreren Mitspielern, ebenso zu den mehr oder weniger regelmäßig ausgeübten Internettätigkeiten (vgl. Medien-pädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) 2009a, S. 40).

Kommunikative Aspekte hinsichtlich der Internetnutzung wie z.B. Instant Messenger (19%) oder Communities, wie schülerVZ (16%) sind eher weniger verbreitet und werden vorrangig von älteren Kindern verwendet (vgl. ebd.). Diese Tendenz kann ebenfalls auf das Nutzungsverhalten von e-Mails, Newsgroups und des Herunterladens von Spielen oder sonstigen Dateien übertragen werden. Radio und Fernsehen über das Internet spielen in der Altersklasse der 6- bis 13-Jährigen keine Rolle.

Die erhobenen Daten zeigen, dass das Internet im Alltag, ob in der Freizeit oder für schulische Aktivitäten, von Kindern vielfältig genutzt wird. Ein positiver Faktor hierbei ist, dass Kinder häufig für sie zugeschnittene Internetseiten (be)suchen. Ambivalent stellt sich der Umgang mit Suchmaschinen (Google etc.) dar: Diese bieten bei einem eingegebenen Stichwort massenhafte

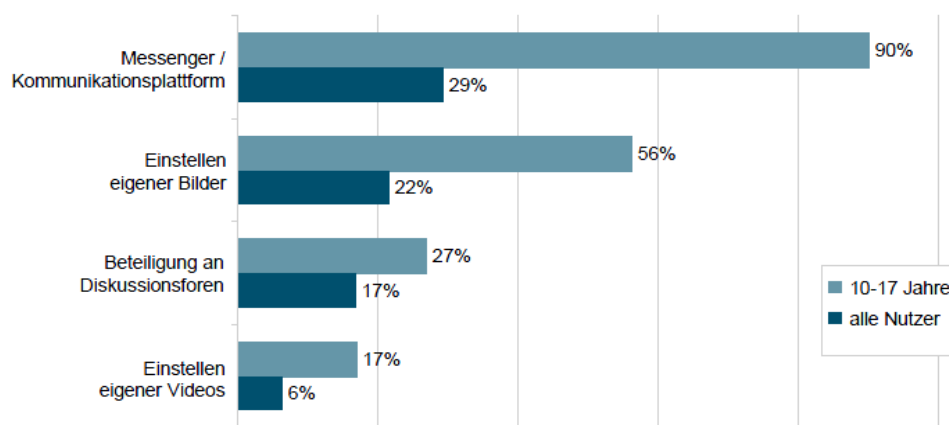
Webseiten an, die einerseits zum schnellen Informationsgewinn führen können, andererseits jedoch eine regelrechte Überflutung an Informationsangeboten darstellen und u.U. nicht zum gesuchten Kernpunkt eines Themas führen. Regelrecht Besorgniserregend ist die Tatsache, dass etwa ein Drittel der Kinder wahllos im Netz surft und ein Viertel Seiten aufruft, die unter Umständen problematische Inhalte enthalten (siehe hierzu auch Kapitel 4).

2.2.3 ÄLTERE KINDER UND JUGENDLICHE IM WEB 2.0

Wie bereits im vorangegangenen Punkt dargestellt spielen die kommunikativen Gesichtspunkte bzgl. der Internetnutzung bei jüngeren Kindern eine untergeordnete Rolle.

Folgt man der BITKOM-Studie 2009, wird das Web 2.0 von älteren Kindern (ab 10 Jahre) und Jugendlichen (bis 17 Jahre) besonders intensiv genutzt. „Interaktive Onlinedienste zum Austausch mit Gleichgesinnten oder zur Präsentation eigener Inhalte stehen hoch im Kurs. So nutzen 90 Prozent der 10- bis 17-Jährigen Messaging-Dienste und ähnliche Kommunikationsmöglichkeiten. Jeder Zweite stellt eigene Fotos ins Netz, jeder Vierte beteiligt sich an Diskussionsforen“ (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hg.) 2009, o. Sa.).

Abbildung 4: „Welche der folgenden Möglichkeiten nutzen Sie im Internet?“



Quelle: BITKOM 2009, S. 3

3 CHANCEN IM UMGANG MIT DEM INTERNET

In diesem Kapitel möchte ich die Vorteile aufzeigen, die sich für Kinder bzw. Jugendliche mit dem, im Vorfeld aufgezeigten Internetaktivitäten, ergeben können. Der Autorin ist bewusst, dass sich bei den aufgeführten Chancen im ungünstigen Falle ebenso Risiken ergeben können.

3.1 CHANCENÜBERBLICK VON LIVINGSTONE/HADDON (2009)

LIVINGSTONE/HADDON (2009) haben in ihrem Abschlussbericht: EU Kids Online⁸ sehr komplex die Chancen (und auch die Risiken, s. Kapitel 5) zusammen getragen, die sich für Kinder mit der Nutzung des Internets eröffnen können. Hierbei betrachten sie Inhalt/Nutzungspotential des Internets und differenzieren die Gruppe Kinder in: Rezipienten, Teilnehmer und Akteure. Aus den drei unterschiedlichen Blickwinkeln eröffnen sich mehrere positive Effekte, die sich aus der Nutzung des Internets für Kinder ergeben können, z.B. Bildungschancen oder Förderung der Kreativität.

Tabelle 2: Kategorisierung von Onlinechancen

		“Content” Kind als Rezipient	“Contact” Kind als Teilnehmer	“Conduct” Kind als Akteur
CHANCEN	Bildung, Lernen und digitale Kompetenz	Bildungsressourcen	Kontakt mit Gleichgesinnten	Eigeninitiative oder gemeinsames Lernen
	Teilnahme und soziales Engagement	Allgemeine Informationen	Austausch in Interessensgruppen	Konkrete Formen sozialen Engagements
	Kreativität und Selbstdarstellung	Ressourcenvielfalt	Eingeladen / inspiriert werden kreativ zu sein oder mitzumachen	Erstellung von benutzergenerierten Inhalten
	Identität und soziale Beziehungen	Beratung (Persönliches / Gesundheit/ Sexualleben usw.)	Soziale Netzwerke, Erfahrungen mit anderen teilen	Ausdruck eigener Identität

Quelle: Livingstone/Haddon (2009), S. 3

⁸ „EU Kids Online (2006-9) ist ein durch das „Safer Internet plus“-Programm der Europäischen Kommission gefördertes thematisches Netzwerk mit dem Ziel, vorliegende Befunde zum Thema Kinder und Online-Technologien in Europa zusammen zu tragen, zu vergleichen und auszuwerten“ (Livingstone/Haddon 2009, S. 1).

Mit dieser von LIVINGSTONE/HADDON (2009) erarbeiteten Abbildung möchte ich einen Querschnitt⁹ möglicher Chancen aufzeigen, ohne jedoch im Rahmen der vorliegenden Arbeit auf alle diese positiven Möglichkeiten näher einzugehen.

3.2 INFORMATION

Im Allgemeinen können die Fülle und die Geschwindigkeit an Information auf engstem Raum als Vorteil betrachtet werden. Bei richtiger Anwendung kann der Nutzer, die für ihn relevanten Informationen, in sehr kurzer Zeit erhalten. Der Zeitgewinn lässt sich wiederum z.B. für Freizeitaktivitäten nutzen.

Auch für Menschen mit Behinderungen (z.B. stark beeinträchtigter Gehfähigkeit) stellt das Internet eine Chance dar. Selbständig und ohne großen Aufwand können sie u.a. in virtuellen Bibliotheken Bücher ausleihen, online shoppen oder Auskünfte einholen können.

3.3 KOMMUNIKATION

Die frei zugänglichen kommunikativen Angebote/Dienste können über das Internet einen offenen und interessanten Austausch mit Freunden und Bekannten oder unter Wahrung der Anonymität mit Unbekannten bieten.

Auch in Chats oder Newsgruppen werden soziale Verhaltensweisen erwartet bzw. gefordert, so das Kinder und Jugendliche z.B. angehalten sind, sich höflich und fair zu benehmen.

Diese Kommunikationsformen können auch für schambehaftete Kinder, Kinder mit Ängsten oder Sorgen, eine Möglichkeit darstellen, diese leichter zu äußern oder sich Rat zu holen (vgl. Programm polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (Hg.) 2008, S. 20).

⁹ Bzgl. der drei Anwendungsebenen des Internets als Rezipient, Teilnehmer und aktiver Gestalter.

Bsp.: Onlineberatung

Das Internet bietet u.a. auch in der pädagogischen Arbeit neue Möglichkeiten, zu Kinder und Jugendlichen einen Zugang zu finden, die auf konventionellen Wegen (Broschüren, Beratungsinstitutionen) nur schwer zu erreichen sind.

Z.B. für die sexual-pädagogischen Arbeit „gibt es bereits einige gut gemachte und von pädagogischen Konzepten geleitete Informations- und Beratungsangebote zu Fragen rund um Sexualität und Partnerschaft, die für Jugendliche ansprechend gestaltet sind“ (Flotho/Hajok 2009, S. 6).

Oft haben Jugendliche eine hohe Hemmschwelle, Fragen über Liebe, Sexualität und Partnerschaft an ihre Eltern oder Freunde zu stellen, weil sie befürchten sich lächerlich zu machen oder als unerfahren dazustehen.

Insbesondere für diese jungen Menschen bieten sich vorzugsweise Internetangebote in Form von Foren- oder Gruppen- bzw. Zweierchats Beratung an. Die Vorteile der Onlineberatung sind:

- - „leichte und ständige Verfügbarkeit,
- - zeitliche und räumliche Flexibilität, - Anonymität,
- - geringe Kosten,
- - hohe Kontrolle durch die Ratsuchenden“ (ebd.).

Wie empirische Daten aufzeigen schätzen die Ratsuchenden z.B. an E-Mail-Beratungen vor allem: “sich jemanden anzuvertrauen“, “Lösungsvorschläge“, “objektive Ratschläge eines Außenstehenden“ und “das Aufschreiben“ (vgl. ebd. S. 7).

Für Kinder und Jugendliche kann der hergestellte Kontakt in Onlineberatungen auch Mut machen, persönliche Beratungen vor Ort in Anspruch zu nehmen.

3.4. SPIELE

Spiele stellen für Kinder und Jugendliche einen angenehmen Freizeitausgleich zur Schulstressbewältigung dar. So kann auch das Spielen im Internet zu den Chancen für Kinder zählen, weil Spiele die Kreativität, logisches Denken, Training der Auge-Hand-Koordination und Fantasie fördern. Auch die

Erweiterung sozialer Kompetenzen werden durch einschlägige Spiele unterstützt, u.a. in der Form von Tierhaltung und -pflege, indem Kinder für deren Wohlergehen Verantwortung übernehmen.

Die meisten Internetspiele wie auch Lernprogramme sprechen mehrere Sinne an, indem Gehör, Auge und Motorik gefragt sind. Lob und Anerkennung sind zudem meist in den Spielen integriert. Hierdurch kann eine höhere Anstrengungsbereitschaft und Ausbildung einer höheren Frustrationstoleranz erreicht werden.

3.4 LERNEN UND BILDUNG

Das Internet „fördert kognitive Fähigkeiten, selbständiges Lernen und Arbeiten, aber auch die Fähigkeit zur Teamarbeit, Kooperation und Kommunikation. Internetkenntnisse erhöhen die individuellen Entwicklungschancen in Alltag, Schule und Beruf“ (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien 2008, S. 35).

Online können Schüler Wissensportale aufsuchen, in Lexika nachschlagen oder mit speziellen Lernprogrammen sich z.B. auf Tests oder Prüfungen vorbereiten.

Bei der Vermittlung von Wissen in medialer interaktiver Art und Weise spielt u.a. die psychologische Einstellung zum Medium eine große Rolle: „Eine positive Haltung zu einem Medium kann eine motivierende Funktion auf den Lerner ausüben und sein Lerninteresse wecken“ (Abfalterer 2007, S. 5). Wie aufgezeigt, stehen Kinder und Jugendliche dem Medium Internet positiv gegenüber.

Der aktive Lernprozess wird gefördert durch die selbständige Einbindung von bewegten Bildern, synchronisiertem Ton usw. Dabei können Schüler jederzeit und wiederholend Zugriff auf die von ihnen benötigten Informationen nehmen und hat den Vorteil, dass sie in ihrem individuellen Lerntempo vorangehen können. Der Umgang mit dem Computer erfordert und schult eine gute

Organisationsfähigkeit und trainiert ebenso die Selektionsfähigkeit des Nutzers (vgl. van Bronswijk 1996, S. 7).

In Form der Vernetzung mit unterschiedlichen Informationsquellen oder mehreren Benutzern kann das interaktive Element weiter ausgebaut werden. Die nichtlineare Anordnung der Information begünstigt das analytische Verständnis und ermöglicht gleichzeitig eine Auseinandersetzung mit dem angebotenen Stoff. Dadurch wird die Aneignung eines umfassenderen Wissens ermöglicht. Zusammenhänge werden leichter verständlich durch die direkte Visualisierung der Informationen. Besonders komplexe Sachzusammenhänge und Querverbindungen zu anderen Bereichen können besser dargestellt werden (vgl. ebd.).

Z.B. auch Kinder mit Lernstörungen u.a. im Sinne einer Dyskalkulie und/oder Legasthenie können im Internet auf spielerische und anschauliche Weise Lerninhalte vermittelt werden. Vorteilhaft ist hierbei ein Feedback im Rahmen einer unmittelbaren Selbstkontrolle. Das Gefühl des Vorgeführtwerdens und die damit verbundene Scham, wie es z.B. im Unterricht entstehen kann (durch Klassenlehrer/Schulkameraden), bleibt aus.

4 GEFAHREN IM UMGANG MIT DEM INTERNET

Im Folgenden werden Risikofaktoren, die sich (nicht nur) für Kinder und Jugendliche bzgl. der Internetaktivitäten ergeben können, vorgestellt. Wobei nur ein Ausschnitt der bisher bekannten Risiken, im Rahmen dieser Arbeit, bearbeitet werden kann.

Insbesondere die Gefährdungspotentiale bzgl. der Onlinespiele werden ausführlich dargelegt.

4.1 RISIKOÜBERBLICK VON LIVINGSTONE/HADDON (2009)

Zu Beginn möchte ich auch hier auf die in der Abbildung von LIVINGSTONE/HADDON (2009) erarbeiteten Internetrisiken zurückgreifen, um einen Querschnitt der Gefährdungsmöglichkeiten aufzuzeigen. Deutlich wird hierbei das Kinder (und Jugendliche) als Rezipient und Teilnehmer im Internet

Risiken begegnen aber ebenso als Akteure andere schädigen können, indem sie persönliche/ethische Grenzen und gesetzliche Regelungen übertreten.

Tabelle 3: Kategorisierung von Onlinerisiken bei Kindern

		“Content” Kind als Rezipient	“Contact” Kind als Teilnehmer	“Conduct” Kind als Akteur
RISIKEN	Kommerziell	Werbung, Spam, Sponsoring	Verfolgung / Sammlung von persönlichen Informationen	Glücksspiel, illegale Downloads, Hacken
	Aggressiv	Gewaltverherrlichende / grausame / volksverhetzende Inhalte	Mobbing, Belästigung oder Stalking	Andere mobben oder belästigen
	Sexuell	Pornographische/ schädliche Inhalte	Treffen mit Fremden, missbräuchliche Annäherungsversuche	Erstellen / Hochladen von pornographischem Material
	Werte	Rassistische / verzerrte Informationen / Ratschläge (z.B. Drogen)	Selbstverletzung, ungewolltes Zureden / Überredung	Ratschläge z.B. zu Selbstmord / Mager-sucht geben

Quelle: Livingstone/Haddon (2009), S. 3

Die obige Abbildung veranschaulicht die zahlreichen und gravierenden Gefährdungen, die sich bzgl. der Internetnutzung für Kinder und Jugendliche ergeben können.

4.2 GESUNDHEITSRISIKEN

Durch häufiges und langes Sitzen vorm Computer (oder Fernseher), bei dem oft eine monotone körperliche Haltung eingenommen wird, können u.a. folgende Gesundheitsschäden hervorgerufen werden:

- Haltungsschäden insbesondere Nacken- und Rückenbeschwerden,
- Übergewichtigkeit,
- Konditionsschwäche:

Wissenschaftler der Universität Essex (England) fanden in ihrer Vergleichsstudie von 2008 zu 1998 heraus, dass Zehnjährige heute körperlich nicht mehr so fit sind wie es Gleichaltrige noch vor 10 Jahren waren. Diesen “Abwärtstrend” führen sie darauf zurück, dass Kinder zu viel Zeit vor dem Fernseher und Computer verbringen (vgl. Apothekenumschau 2010, S. 52).

Außerdem weist TULODZIECKI (1998) darauf hin, dass eine Verstärkung der Sinnesreize im optischen und akustischen Bereich zu einer Überreizung des Seh- und Hörsinnes führen kann, aus denen kognitive Defizite resultieren können, u.a. Aufmerksamkeitsstörungen im Sinne dessen, dass Kinder immer stärkere Sinnesreize benötigen um ihre Aufmerksamkeit fokussieren zu können und weniger in der Lage sind, rein inhaltlichen Aspekten zu folgen (vgl. Tulodziecki 1998, S. 2).

4.3 INFORMATION

Bei der intensiven Recherche 2008 von jugendschutz.net¹⁰ in Suchmaschinen (u.a. Google und Yahoo), mit jugendaffinen und einschlägigen Begriffen, waren ein Fünftel der Fundstellen unzulässig. Über 90 Prozent davon lagen auf ausländischen Servern. Die meisten beinhalteten pornografisches Material, zudem wurden rechtsextreme, gewalt- und magersuchtverherrlichende Angebote gefunden (vgl. Glaser/Günter/Schindler et. al. 2008, S. 9).

Wenn Kinder über Suchmaschinen Abfragen starten, die nicht explizit als Kindersuchmaschinen deklariert sind oder wahllos im Internet "stöbern" ist die Gefahr mit schädlichen Inhalten konfrontiert zu werden sehr hoch.

Pornographie

Für Jugendliche unter 18 Jahren ist pornographisches Material verboten, d.h. es muss gewährleistet sein, dass jeglicher Zugang zu pornographischen Inhalten für diese Altersgruppe ausgeschlossen ist.

Nach URBAN (1998) wird aus sexual- und medienpädagogischer Sicht die Ansicht vertreten, dass durch pornographische Darstellungen Menschen

¹⁰ „jugendschutz.net kontrolliert das Internet auf jugendgefährdende und beeinträchtigende Inhalte. Das Team geht dabei Hinweisen nach und sucht gezielt in jugendaffinen Angeboten und Diensten“ (Glaser/Günter/Schindler et. al. 2008, S. 6).

(insbesondere Frauen) rein auf ihre Geschlechtsorgane reduziert werden. Eine freie Verfügbarkeit von Frauen wird durch die Darbietung unterschiedlichster Stimulations- und Sexualpraktiken suggeriert unter völligem Verlust jeglicher Schamgrenzen. Die Wahrung der Intimsphäre entfällt hierbei ebenso (vgl. Jakubowski 2000, S. 81).

Für Kinder sind pornografische Darstellungen für ihre sexuelle und emotionale Entwicklung irritierend und beeinträchtigend.

Das große Problem im Internet ist, wie bereits im Punkt 1.1.1 dargestellt, dass keine übergeordnete Kontrollinstanz bzgl. der Websiteinhalte existiert.

Aktuelle Zahlen belegen, dass die Berührung mit dem Thema Pornographie leider eher die Regel als die Ausnahme darstellt, besonders bei männlichen Jugendlichen. Durch die Möglichkeiten des Internets, ist ein Zugang zu pornografischen Inhalten heute leichter als je zuvor. Zudem werden Kinder und Jugendliche auch ungewollt und/oder in missbräuchlicher Absicht kontrastiert. Selbst bei Kindern ab einem Alter von ca. 9 Jahren kommt es bereits zu Konfrontationen mit diesen problematischen Inhalten (vgl. Flotho/Hajok 2009, S. 1).

Insbesondere bei Kindern lösen derartige Darstellungen in Bild und Text/Ton unangenehme Gefühle bis hin zu Ängsten aus. Sie können nur sehr bedingt über diese Erfahrungen sprechen und haben kaum Möglichkeiten sich in angemessener Art und Weise zu schützen. Desweiteren mangelt es gar nicht selten an gesprächsbereiten Vertrauenspersonen.

Rechtsextremismus

Jugendschutz.net registrierte für das Jahr 2008, 1707 rechtsextreme Websites, was eine Steigerung um 72 Websites zum Vorjahr (1635) bedeutet.

Neonazi-Kameradschaften und Autonome Nationalisten bauen ihre besonders auf Jugendliche abzielenden Netzaktivitäten immer weiter aus. Aktionsorientierte Lifestyle-Angeboten, moderne Symbolik und griffige Slogans

dienen dabei als Köder. „Das Web 2.0 ist mittlerweile fester Bestandteil rechtsextremer Agitation“ Glaser/Günter/Schindler et. al. 2008, S. 11).

Mittlerweile muss man von einer professionellen Vermittlung zentraler Botschaften rechtsradikaler Gruppierungen im Internet sprechen indem z.B. über Musik und Videos ideologische Gesinnungen mitgeteilt werden. Hierfür stehen sogar eigene Produktionsstätten zur Verfügung in denen diese hergestellt werden. Besonders perfide ist hierbei, dass Hassbotschaften auf subtilste Art und Weise verpackt werden und Jugendliche mit Identifikationsfiguren unmittelbar angesprochen werden. Darüber hinaus sind die Websites des organisierten Rechtsextremismus: Parteien, Neonazi-Kameradschaften und deren Publikationen erwiesenermaßen sehr konstant (vgl. ebd.).

Gerade im Internet ist es leicht möglich, dass sich extremistische Gruppen organisieren, über weite Entfernungen neue Mitglieder anwerben können und nicht zuletzt ihre Ideologien weltweit verbreiten können.

4.4 KOMMUNIKATION

Besonders groß sind die Risiken in Chats, Foren und sozialen Netzwerken, die vorzugsweise ältere Kinder und Jugendliche intensiv nutzen, um sich online auszutauschen. Hier besteht die Gefahr, dass Kinder und Jugendliche z.B. ihre persönlichen Daten preis geben, indem sie ihre Namen, Adressen, Telefonnummern, Alter etc. angeben. Zudem werden auch oft eigene Fotos in das Internet gestellt.

Diese persönliche Offenheit, in obengenannten Kommunikationsplattformen, erhöht die Gefahr missbräuchlicher Übergriffe, in jedweder Form, enorm. Nicht selten stoßen Kinder und Jugendliche hierbei auf unerwünschte oder gar gefährdende Kontakte z.B. in Form von: „Cyber-Mobbing“¹¹ oder „Cyber-

¹¹ „Unter Cyber-Mobbing (hier wird der Begriff synonym zu Cyber-Bullying, E-Mobbing u. ä. verwendet) versteht man das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mithilfe moderne Kommunikationsmittel – meist über einen längeren Zeitraum“ (Rack/Fileccia 2009, S. 4).

Grooming“¹².

Ausmaß für die Opfer von „Cyber-Mobbing“:

- sie können zu jeder Zeit über das Handy oder das Internet attackiert werden,
- sie werden vor einer großen Öffentlichkeit blamiert und diffamiert (innerhalb kürzester Zeit),
- sie haben wenig Möglichkeiten dagegen vorzugehen,
- oft bleibt der Täter unerkannt (vgl. Rack/Fileccia 2009, S. 4).

Z.B. gaben bei einer Online-Befragung 2007, durchgeführt vom Zentrum für empirische pädagogische Forschung der Universität Koblenz-Landau (zepf), 19,9% der befragten Schülerinnen und Schüler (1.–13. Klasse) an, Opfer von „Cyber-Mobbing“ gewesen oder aktuell zu sein (vgl. Rack/Fileccia 2009, S. 5).

Beim „Cyber-Grooming“ geben sich z.B. pädophile Erwachsene gegenüber Minderjährigen als gleichaltrig aus oder zeigen sich für deren Interessen und Probleme offen um so ihr Vertrauen zugewinnen, im schlimmsten Fall mit dem Ziel eines realen Missbrauchs.

Glücklicherweise geht die Mehrheit der Betreiber gegen *gemeldete* Verstöße vor, doch mangelt es nach wie vor an ausreichenden Vorsorgemaßnahmen, um die jeweiligen Plattformen für Kinder und Jugendliche sicherer zu gestalten.

Der Ausschluss eines Users oder das Löschen einer speziellen Gruppe muss als nicht ausreichend angesehen werden solange gleiche oder ähnliche Inhalte an anderen Stellen erneut platziert werden können. So fordert jugendschtz.net von den Betreibern umfassende Schutzkonzepte „die technische Maßnahmen (z.B. Filter), redaktionelle Kontrollen sowie die Sensibilisierung der Community beinhalten“ (Glaser/Günter/Schindler et. al. 2008, S. 7).

¹² Unter „Cyber-Grooming“, wird die gezielte Anbahnung sexueller Kontakte, über das Internet, von Erwachsenen zu Minderjährigen verstanden (Rack/Fileccia 2009, S. 4).

Lobenswert ist, dass sich einige Betreiber unter dem Dachverband der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia (FSM) zur Einhaltung von Mindeststandards verpflichtet haben.

Selbstgefährdung durch Verherrlichung von Essstörungen

In Deutschland zeigen ca. 20% der Jugendlichen in der Altersgruppe der 11- bis 17- Jährigen eine Essstörung (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hg.) 2009b, S. 5).

Die folgeschweren Essstörungen Anorexia nervosa (Magersucht) und Bulimia nervosa (Ess- und Brechsucht) sind durch absichtlich selbst herbeigeführten bzw. aufrechterhaltenen oder angestrebten Gewichtsverlust charakterisiert. Die Betroffenen „eifern einem krankhaften Schlankheitsideal nach, für das sie auch radikale, lebensbedrohliche Maßnahmen ergreifen: Bis zu 15 Prozent der Magersüchtigen sterben an den Folgen ihrer Essstörung“ (ebd.). Die Krankheit beginnt häufig im Jugendalter und besonders heranwachsende Mädchen und junge Frauen sind hiervon betroffen.

Auf Websites, in Foren und auf Videoplattformen werden Magersucht und Bulimie bewusst verharmlost oder verherrlicht sowie die Anhängerinnen verniedlichend als Pro-Ana und Pro-Mia¹³ bezeichnet. Online ermutigen und unterstützen sich die Betroffenen gegenseitig, indem sie den Krankheitswert negieren. „Sektenähnliche rigide Regeln bestärken die jungen Menschen in der Aufrechterhaltung ihrer Essstörung und tragen zu einer Chronifizierung der Erkrankung bei“ (Borse, 2009, S. 6).

Aus der Sicht einer ehemaligen Anhängerin: Francy (17), Bulimikerin.

Frage: „Kennst du sogenannte Pro-Ana/-Mia-Webseiten?

Damals habe ich nach solchen Seiten gesucht. Ich habe nicht richtig

¹³ „Ana und Mia leiten sich von den medizinischen Begriffen Anorexie und Bulimie; Pro-Ana/-Mia bezeichnet eine befürwortende, positive Haltung gegenüber den Krankheiten. Der Begriff wird sowohl für die Internetangebote, die Anhängerschaft als auch für die Bewegung selbst verwendet“ (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hg.) 2009b, S. 16).

mitgemacht, sondern mir das einfach durchgelesen, ob ich irgendwelche Tricks und Motivationen finde. Da ging es knallhart zu. Unter den Mädchen mit dem niedrigsten BMI konnte man die „Ana der Woche“ wählen. Es gibt Regeln, nach denen darf man am Tag nur 450 Kalorien zu sich nehmen“ (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hg.) 2009b, S. 13).

Frage: „Haben dich solche Seiten fasziniert?

Ja. Ich war begeistert, wie die das schaffen. Das war ein Ansporn“ (ebd.).

Bei der Recherche 2008 von Jugendschutz.net wurden 234 Websites und Foren mit Pro-Ana-Angeboten aufgedeckt. Zugleich war auch ein Anstieg von Pro-Ana-Inhalten auf Videoplattformen und in Social Communities zu registrieren (vgl. Glaser/Günter/Schindler et. al. 2008, S. 11).

4.5 SPIELE

Ob Computerspiele süchtig machen ist in den letzten Jahren häufig hinterfragt worden. Während bei den trägergestützten (CD, DVD, Festplatte) Computerspielen dies von den Experten allgemein verneint wird, da diese Spiele nicht komplex genug wären, wird diese These bei Online-Rollenspielen differenzierter betrachtet.

Häufig werden auch Internet- und Computerspiele, im Zusammenhang mit Gewalttaten von Kindern und Jugendlichen, in der Öffentlichkeit kontrovers diskutiert.

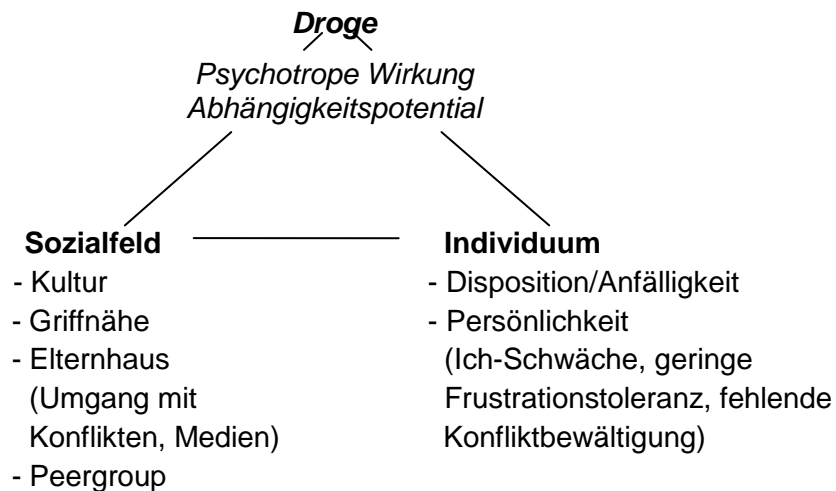
Vorerst möchte ich auf die mögliche Suchtgefahr eingehen, die durch Internet- und Computerspiele ausgelöst werden kann. Dazu halte ich es für erforderlich, ein Modell zur Suchtentwicklung als Grundlage heranzuziehen, um entsprechende Relationen deutlich machen zu können.

- Das Bedingungsgefüge der Suchtentwicklung nach FEUERLEIN (1989) - zeigen die wirksamen Faktoren auf, die an einer Suchtentwicklung beteiligt sind. Er hat das Modell auf der Grundlage stoffgebundener legaler und illegaler

Drogen entwickelt, es lässt sich aber auch direkt auf Medienkonsum oder –missbrauch übertragen (vgl. Kammer-Spohn 2009, S. 8)

Abbildung 5

**Das Bedingungsgefüge der Suchtentstehung
(nach Feuerlein)**



Das Internet- bzw. Computerspiel ist hier mit der „Droge“ gleichzusetzen. Entsprechend des Aufbaus und Ablaufes des Spiels können „dem Spiel eigene Wirkung“ (analog psychotroper Wirkung) und das Abhängigkeitspotential abgeleitet werden. Ein Computerspiel dem derzeit ein sehr großes Abhängigkeitspotential zugeschrieben wird ist „World of Warcraft“ (vgl. Höschen 2006, S. 143).

Der Begriff „Online-Spielsucht“ oder umgangssprachlich „Computerspielsucht“ ist in der Öffentlichkeit relativ geläufig. Jedoch ist die Online-Spielsucht (wie auch z.B. die Internetsucht) weder im IDC-10 oder DSM-V als anerkannte Krankheit aufgeführt, bislang ist hier nur das pathologische Glücksspiel verankert.

Jedoch deckt sich Online-Spielsucht phänomenologisch mit den Abhängigkeitskriterien für stoffgebundene Süchte nach ICD-10.

„Im Prinzip lässt sich feststellen, dass die gewünschte Wirkung des Mediengebrauchs – ähnlich wie bei anderen Suchtstoffen – kurzfristig eintritt“ (Teske/Gropper 2007, S. 29)

Als mögliche Ursachen zählen für die intensive Mediennutzung:

- Langeweile und Einsamkeit
- Angst vor Ablehnung, Scham
- Versagensängste im realen Leben
- Geringes Selbstbewusstsein
- Ablenkung von Problemen
- Gefühl von Vernachlässigung, unerfüllte Wünsche (ebd.).

Nach GRÜSSER/THALEMANN (2006) sind folgende Merkmale kennzeichnend für die der Sucht:

1. "das unwiderstehliche Verlangen, am Computer zu spielen
2. eine reduzierte Fähigkeit die Dauer des Computerspielens zu kontrollieren
3. Entzugerscheinungen (Nervosität, Unruhe, Schlafstörungen) bei veränderter Computerspielnutzung
4. Toleranzentwicklung (Steigerung der Häufigkeit oder Intensität/Dauer des Computerspielens)
5. fortschreitende Vernachlässigung anderer Freizeitbeschäftigungen
6. anhaltendes exzessives Computerspielen trotz Nachweises eindeutiger schädlicher Folgen (z.B. Übermüdung, Leistungsabfall in der Schule, auch Mangelernährung)" (Elson 2009, S. 8).

Das Massenspiel „World of Warcraft“ basiert auf verbindlichen Regeln und Vereinbarungen, die konsequent, deutlich kontrolliert und eingefordert werden. Im Spiel kann man sich zugehörig fühlen, „zu einer stabilen sozialen Struktur, mit einem geordneten, wenn auch kriegerischen Gemeinwesen“ (Möller 2009, S. 312).

Der Onlinespieler spielt im Gegensatz zum Offlinespieler nicht gegen einen Rechner, der sich an beliebiger Stelle anhalten und abspeichern lässt. Er spielt

mit und gegen andere Rollenspieler. Spiele dieser Art spielt man erfolgreich, wenn man sich in Gemeinschaften und „Gilden“ zusammenschließt, sich auf verbindliche Absprachen verlassen kann und die Abstimmung gut funktioniert, d.h. wenn die virtuell geschaffene „peer group“ zusammen hält (vgl. ebd.).

Da das Spiel zu jeder Tageszeit (24 Stunden) läuft, ist der Spieler (auf)gefordert, für seinen Erfolg ständig Online präsent zu sein. Wer nicht dabei ist und bleibt verliert seine Kompetenzen und Anerkennung. Hier liegt das Suchtpotenzial dieser Spiele (vgl. ebd., vgl. Höschen 2006, S. 143).

Im Extremfall richten die Spieler dieser Spiele, ihre Freizeit (öfter auch Schulzeit) um die Rollenspiele herum aus und sind für keine anderen grundlegenden Bedürfnisse oder Anforderungen mehr offen. Ähnlich einem Alkoholiker, der sein ganzes Denken und Tun darauf ausrichtet sein Suchtmittel jederzeit parat zu haben.

Entsprechend dem – Bedingungsgefüge der Suchtentwicklung nach Feuerlein – kann dem Rollenspiel „World of Warcraft“ eine immense spielbedingte Wirkung auf die Person bescheinigt werden mit hohem Abhängigkeitspotential. Nach GRÜSSER et al. (2005), wurde bei 9,3 % Kindern im Alter zwischen 11 und 14 Jahren süchtiges Computerspielverhalten festgestellt (vgl. Möller 2009, S. 315).

Gleichzeitig ist die Wahrnehmung des sozialen Umfeldes und des einzelnen Kindes (Individuum) nach Feuerlein notwendig um eine evtl. Suchtgefährdung einschätzen zu können. Je stabiler die Persönlichkeit, je psychisch gesünder das Kind, desto geringer ist die Gefahr abhängig zu werden. Je effektiver und funktionaler das soziale Umfeld agiert und positiv aufgestellt ist, desto weniger ist davon auszugehen, dass ein Mitglied dieser „Gruppe“ seine Unabhängigkeit aufgibt.

SPITZER (2005) sowie BERGMANN/HÜTHER 2006 vertreten die Meinung: Je realitätsnaher und personifizierter ein Computer- oder Internetspiel aufgebaut und ausgestaltet ist, desto höher ist die Möglichkeit der Identifikation.

Aktiv wird der Inhalt bzw. die Geschichte vom Spieler mitgestaltet, es ist quasi persönliches Engagement notwendig um die Rolle des Tötenden oder Folternden gut zu spielen. „Dies erklärt wohl auch, warum es beim aktiven Spielen zu einer stärkeren Desensibilisierung und Reduktion der Empathiefähigkeit gegenüber Gewalt kommt, als beim passiven Betrachten entsprechender Filme“ (Möller 2009, S. 314).

Hier wird deutlich, dass die Inhalte sowie das Spielverhalten (Sucht) bei Onlinespielen und das Thema Gewalt aufeinander treffen.

Im Spiel kann der Wunsch ein Held zu sein virtuell als real erlebt werden. Sieg und Anerkennung, Stolz und Erfolg sind hier zu holen – anders als es oft in der wirklichen Welt der Fall ist. In der virtuellen Welt haben Eltern meist keinen Einfluss, Kinder sind die Alleinentscheider und können ausprobieren, was im Alltag nicht möglich, verboten und untersagt ist. Für MÖLLER (2009) ist es vorstellbar, dass beim Spiel das Bedürfnis nach Omnipotenz befriedigt wird und „dass primitive Regungen, wie Mordlust, folgenlos ausgelebt werden können.“ (vgl. ebd.).

Die Unsterblichkeit der Spielfiguren, die diese Kinder erleben in dem sie entsprechend agieren, könnte als ein Symbol für diese nichtvorhandene Konsequenz verstanden werden (vgl. ebd.). In der Spiele – Welt kann man unsterblich sein, hat die Fähigkeit unterschiedlichste Identitäten zu leben und man genügt den höchsten Ansprüchen – alles was einem in der Realität des Alltags versagt ist.

Durch das aktive Mitgestalten im virtuellen Raum, durch das Eingebunden sein in einen lebensbedrohlichen Überlebenskampf, wird die Identifikation noch verstärkt. Nach MÖLLER (2009) gibt es deutliche Hinweise, „dass die negative psychische Auswirkung von Computerspielen auf Kinder und Jugendliche stärker ist, als die problematischen Einflüsse des Fernsehens.“ (Möller 2009, S. 316) Brutales Verhalten wird, in dem unwirklichen Raum, aus der Ich-Perspektive eingeübt und immer wieder trainiert. Der Spieler fühlt sich unmittelbar (virtuell) in Gefahr, ist deshalb hochkonzentriert. Um hier zu überleben, ist Empathie mit dem Opfer hinderlich, nur das Töten wird belohnt. Das ständige Wiederholen der Aktionen stellt letztlich eine hocheffiziente

Lernsituation dar, einerseits im „Fit - Werden“ gewalttätiger Kompetenz, andererseits im Abstumpfen gegenüber Brutalität im Spiel und fataler Weise auch in der Realität. Diese Zusammenhänge gelten heute auch neurowissenschaftlich als bewiesen (vgl. ebd.).

5 SCHLUSSFOLGERUNGEN, EMPFEHLUNGEN, KONSEQUENZEN DIE SICH AUS DER ANALYSE DER CHANCEN UND GEFAHREN ERGEBEN

In diesem Kapitel möchte ich einige Schlussfolgerungen ziehen, die sich aus der Analyse der erarbeiteten Chancen und Risiken im gesellschaftlichen Kontext ergeben sowie effektive Empfehlungen konzipieren.

5.1 MEDIENPÄDAGOGIK/VERMITTLUNG VON MEDIENKOMPETENZ

„Chancen und Probleme der Mediennutzung stellen eine Herausforderung für Erziehung und Bildung dar. Insbesondere ergibt sich ein persönlichkeits- und gesellschaftsfördernder Umgang mit den neuen Medien nicht von selbst, sondern bedarf der Unterstützung durch Eltern, Erziehungs- und Lehrpersonen“ (Tulodziecki (1998, S.3).

Im Fokus der heutigen Medienpädagogik impliziert der Begriff Medienkompetenz den Umgang und die Nutzung von Medien sowie deren hierfür benötigten Fertigkeiten und Fähigkeiten.

In der Literatur finden sich zahlreiche Begriffserklärungen zum Terminus Medienkompetenz. Eine allgemein geltende Definition, was kompetenter Medienumgang bzw. kompetentes Medienverhalten explizit ist, gibt es nicht.

SCHORB (2005) verweist in diesem Zusammenhang auf die Omnipräsenz dieses Begriffes in der Wissenschaft sowie im Alltag und der damit korrespondierenden Unschärfe (vgl. Schorb 2005, S. 257). Außerdem ergibt sich grundsätzlich das Problem, wie Medienkompetenz in einer Gesellschaft mit schnellen und kaum noch überschaubaren rasanten medientechnologischen Entwicklungen, bestimmt werden kann (vgl. Aufenanger S. 3).

„Medienkompetenz soll begrifflich die Fähigkeiten bündeln, die das Individuum innerhalb einer Medien- und Informationsgesellschaft benötigt“ (Schorb 2005, S. 257).

Um dieses „Ziel“ zu erlangen, können nach TULODZIECKI (1998) folgende Aufgabenbereiche für die Medienpädagogik herangezogen werden:

- (1) Erkennen und Aufarbeiten der Medieneinflüsse,
- (2) Verstehen und Bewerten der Medienbotschaften,
- (3) Auswahl und Nutzung von Handlungsalternativen der Medienangebote unter Abwägung,
- (4) Eigenes gestalten und verbreiten von Medien,
- (5) Medien bzgl. ihrer gesellschaftlichen Bedeutung analysieren und Beeinflussen (Tulodziecki 1998, S. 11 ff.).

Die oben beschriebenen Aufgabenbereiche bieten die Basis um in der Familie im Kindergarten und in der Schule ebenso in der Jugendarbeit erzieherisch Handlungsfähig zu werden. Dabei sind die Aufgabenbereiche als „ein Netz von Akzentsetzungen für verschiedene Aktivitäten, in dem vielfältige Verbindungen und Übergänge bestehen“(vgl. ebd., S. 13)

Werden Medien in sinnvoller Art und Weise verwendet, bieten sie u.a. auch die Chance, für sinnvolles Lernen und effektiven Informationsgewinn, für Spiel, Spaß und Vergnügen, für Kurzweiligkeit und Entspannung. Zudem können die Medien als kommunikativer Raum genutzt werden, indem Lösungsstrategien entwickelt werden sowie bedeutende Themen persönlicher oder öffentlicher Art zur Diskussion gestellt werden.

Durch die unterschiedlichen Erfahrungsmöglichkeiten die Medien bereitstellen, unabhängig ob realitätsnah oder –fern, können Kinder ihre Bedürfnisse z.B.

nach Orientierung, Sicherheit, nach Zugehörigkeit und Angenommensein, nach Anerkennung und Macht, Verstehen und Selbstverwirklichung befriedigen.

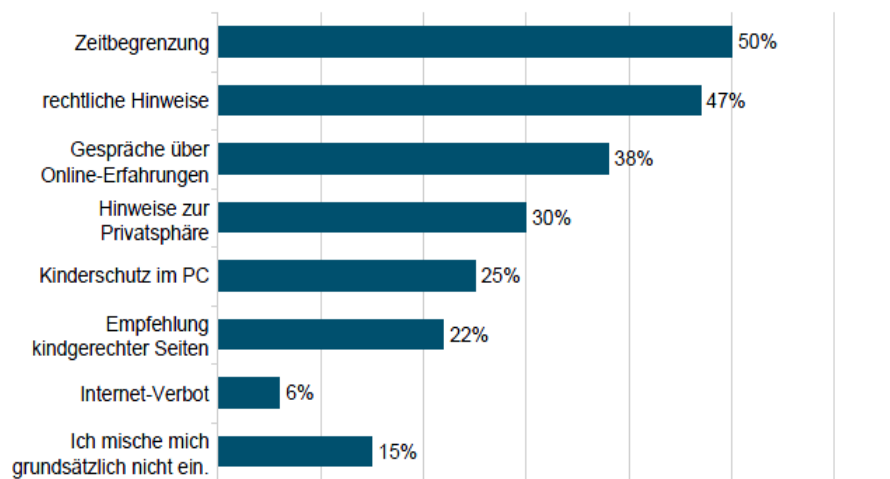
Aus der Wechselbeziehung der verschiedenen Bedürfnisse von Kindern/Jugendlichen und die vielfältigen Erfahrungsmöglichkeiten auf medialer Ebene ergeben sich positive wie auch negative Wechselwirkungen: – Chancen oder Risiken –.

5.1.1 ELTERNHAUS

Wie bereits erwähnt, nutzen Kinder vorwiegend das Internet von zu Hause aus. Kinder sind nur in der Lage das Internet zu durchschauen und zu beherrschen, wenn ihnen Erwachsene zur Seite stehen, die ihrerseits eine gute medienpädagogische Kompetenz besitzen.

Aufgabe der Eltern muss sein, ihre Kinder so zu fördern, dass diese das Internet, mit seinen dargelegten Chancen, gemäß ihrer Interessen und in altersgerechter Art und Weise nutzen können.

Abbildung 6: „Haben Sie eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen ergriffen, um ihrem Kind ein sicheres Surfen zu ermöglichen?“



Quelle: BITKOM 2009, S. 5

Das viele Eltern sich dieser Aufgabe durchaus bewusst sind verdeutlicht obige Abbildung, indem sie klare Zeitabsprachen treffen oder auf Rechte aufmerksam machen. Viele Eltern scheinen sich bewusst zu sein, dass zu langes Spielen ihren Kindern schadet und auch rechtliche Konsequenzen (z.B. illegales Downloaden) zu Folge haben kann.

Hingegen führen nur gut ein Drittel der Erziehungspersonen Gespräche über Online-Erlebnisse. In Anbetracht der aufgeführten Online-Risiken wie sexuelle Belästigung beim Chatten oder beim Aufsuchen von Websites mit rechtsextremistischen Gedankengut konfrontiert zu werden, wird deutlich, dass Kinder und Jugendliche im familiären Umfeld nur bedingt hierfür Ansprechpartner haben.

Ebenso erhalten nur wenige Kinder Informationen über Verhaltensweisen im Umgang ihrer Privatsphäre im Internet, was wiederum das Gefahrenpotential erhöht z.B. Opfer von „Cyber-Mobbing“ zu werden.

Ein geringer Elternanteil trifft Schutzvorkehrungen z.B. in Form von technischen Schutzfiltern oder hat Wissen über Kind-gerechte Internetangebote.

Nur ein sehr geringer Prozentsatz der Eltern untersagt konsequent die Internetbenutzung, was sicherlich den Vorteil hat, dass diese Kinder mit schädlichen Internetinhalten nicht in Berührung kommen. Diese Handhabung finde ich insoweit bedenklich, da diese Kinder schnell zu Außenseiter z.B. innerhalb der Klassengemeinschaft werden können und dies maßgeblich keine Voraussetzung schafft, um eine differenzierte Haltung im Umgang mit dem Medium zu erlernen.

Erschreckend ist für mich die Erkenntnis, dass 15% der Eltern es grundsätzlich nicht für notwendig halten Fürsorge und Verantwortung bzgl. der Internetaktivitäten ihrer Kinder gegenüber, aufzubringen.

Demnach gibt es immer noch zu viele Eltern, die sich nicht in der Lage sehen die Web-Aktivitäten ihrer Kinder zu kontrollieren und sich hiermit überfordert fühlen.

Jedoch spielt gerade die Vermittlung von Medienkompetenz bereits im Elternhaus eine bedeutende Rolle, da bereits im frühen Alter Basisfähigkeiten und –fertigkeiten entwickelt werden.

„Hier besteht also eine besondere medienpädagogische Herausforderung, Eltern so zu qualifizieren, daß sie ihre medienerzieherischen Aufgaben kompetent wahrnehmen können“ (Aufenanger 1998, S 12f).

Ein Weg hierzu ist zum einen, das Eltern selbst erst einmal Erfahrungen im Umgang mit dem Internet sammeln und lernen adäquat mit diesem Medium umzugehen, zum anderen müssen ihnen (medien-)pädagogische Konzepte vermittelt werden.

„Hier spielt das Vorbildverhalten, die Offenheit für Medienentwicklungen sowie die Vermittlung von Kritikfähigkeit eine große Rolle“ (Aufenanger 1998, S 12)

Eltern sollten sich gegenüber dem „Surfen“ ihrer Kinder, gesprächsoffen und interessiert zeigen. Auch bei Konflikten z.B. als Folge der Nutzungsbegrenzung, ist es erforderlich, den positiven elterlichen Einfluss durchzusetzen oder geltend zu machen. Ebenso sollten Eltern gute altersgerechte Alternativen, wie z.B. Kindersuchmaschinen, pädagogisch wertvollen Spiele etc. anbieten können.

5.1.2 SCHULE

Bei der Erwerbung von Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen nimmt auch die Schule, als Bildungseinrichtung, eine bedeutsame Rolle ein. Hierbei ist nicht nur eine entsprechende Medienausstattung notwendig¹⁴, sondern auch die Vermittlung entsprechender medienpädagogischer Konzepte.

Medienerziehung zur Vermittlung von Medienkompetenz kann jedoch nicht über ein neues Fach gelehrt werden, sondern **muss** in allen Fächern geschehen sowie als fächerübergreifende Aufgabe verstanden werden (vgl. Aufenanger 1998, S.13). Dabei sollten die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien, zur Bewältigung der verschiedenen Aufgaben, altersgemäß im schulischen Alltag integriert werden. Diese reflektierte Indienstnahme medialer Möglichkeiten für schulisches Lernen umfasst demnach „auch das

¹⁴ Die durchschnittliche Ausstattung mit Computern an deutschen Schulen für 2006 liegt bei einem Computer für zwölf Schüler (Grundschule) bzw. für elf Schüler (Sekundarschulen I und II) (vgl. Bundesministerium für Bildung und Forschung (Hg.) 2006, S. 6).

Verdeutlichen ihrer Wirkungen auf die eigene Lebensgestaltung, auf Beruf und Freizeit und auf die Gesellschaft mit ein“ (Pädagogisches Institut der deutschen Sprachgruppe 2000, o. Sa.).

Für die praktische Umsetzung müssen Lehrerinnen und Lehrer für diese Aufgabe qualifiziert werden, in dem sie bereits im Studium oder in Form von Weiterbildungen mit den neuesten Formen der Medientechnologien und medienpädagogischen Konzepten vertraut gemacht werden (vgl. Aufenanger 1998, S.13).

„5.1.3 AUßERSCHULISCHE EINRICHTUNGEN/INSTITUTIONEN

Der gesamte außerschulische Bereich kann eine gute Basis für den Erwerb von Medienkompetenz bilden, wenn dementsprechend eine gute Infrastruktur zur Verfügung steht. Vorausgesetzt das die neuen Medientechnologien zur Verfügung stehen, z.B. in Form von öffentlichen Bibliotheken, Kinder- und Jugendhäusern, schulischen Nachmittagsbetreuungen etc. Hiermit „werden Erfahrungsräume geschaffen, in denen selbstbestimmt Teilaspekte von Medienkompetenz erworben [werden] können“ (Aufenanger 1998, S 14, Einfg. d. M.J.).

Hierdurch würden sich Möglichkeiten ergeben Kindern, die zu Hause wenig diesbezügliche Unterstützung erhalten, zu erreichen. Außerdem können bereits Gefährdete in diesen Bereichen wahrgenommen werden, um den destruktiven Entwicklungen entgegenzuwirken.

Z.B. in Deutschland geht man davon aus, dass 3,2% der Internetnutzer abhängig sind und 6,6% als gefährdet gelten. (vgl. Möller 2009, S. 314).

Sind z.B. suchtgefährdende Merkmale zutreffend, also wenn Schule und Familienleben stark beeinträchtigt sind, so ist unmittelbarer Handlungsbedarf in

Form von Beratung oder Therapie gegeben. Spezifische Behandlungsangebote hierfür sind wenig verbreitet. In Berlin gibt es bundesweit die ersten Spezialambulanzen, an die sich Kinder, Jugendliche, Eltern, aber auch Fachleute wenden können wenn Unterstützung notwendig wird. (Spezialambulanz im Berliner Vivantes Klinikum Hellersdorf, Brebacher Weg 15 (Tel. 030/130 183730), sowie im Vivantes Humboldt Klinikum in der Frohnauer Str. 74 – 80 (Tel. 030/130 123010).

Manchmal reichen ambulante Maßnahmen nicht aus, sodass eine stationäre Behandlung notwendig wird. Langsam bilden Fachkliniken entsprechende Behandlungsangebote aus.

5.2 GESETZLICHE REGELUNGEN – JUGENDMEDIENSCHUTZ –

Der Jugendmedienschutz basiert im Wesentlichen auf drei gesetzlichen Säulen:

- „jugendschutzrelevante Straftatbestände des Strafgesetzbuchs (StGB),
- Regelungen des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) und
- Vorgaben des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages (JMStV) der Länder“ (Thüringer Kultusministerium (Hg.) 2005, o. Sa.).

Hiermit möchte der Gesetzgeber einen einheitlichen Medienschutz für Kinder und Jugendliche vor: gewaltbefürwortenden bzw.-fördernden, sexualethischen und sozialetisch desorientierten Inhalten geben (vgl. ebd.).

Für Telemedien gilt seit dem 01.04.2003 der Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien (JMStV). Im Folgenden sollen die wichtigsten gesetzlichen Vorgaben dargestellt werden, die von Internet-Dienstanbietern im Rahmen des Jugendmedienschutzes zu berücksichtigen sind.

Tabelle 4

Jugendmedienschutz in Bundesrepublik Deutschland		
	Jugendschutzgesetz (JuSchG)	Jugendmedienschutzstaatsvertrag (JMStV)
Spezifische Altersstufen	6-12 / 6-14, 12-16, 14-18, 16-18	6-12, 12-14, 14-16, 16-18
Anwendung im Geltungsbereich	u.a.: <ul style="list-style-type: none"> • Kino, • Tanzveranstaltungen, • Alkohol- u. Tabakwaren <ul style="list-style-type: none"> • Offline-Medien z.B. CD, DVD, Spiele 	<ul style="list-style-type: none"> • Online-Medien z.B. Rundfunk, Fernsehen, Internet (Webseiten, Foren, etc.)
Medienbezogene Regelungen	<ul style="list-style-type: none"> • Altersbegrenzungen für: Kinovorstellungen, • Kennzeichnungspflichten u. Verbreitungsregeln für Bildträger • Kennzeichnungspflichten u. Verbreitungsregeln für Computerspiele • Rechtsgrundlage für die Indizierung durch die Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlage der Gestaltung des Systems der Selbstregulierung • Schaffung von Jugendschutz.net • Verbreitungsverbote und Beschränkungen für bestimmte Online-Medien • Vorgaben für technische Mittel, insb. Altersverifikationssysteme u. Jugendschutzsoftware • Werbeverbote u. -beschränkungen • Vorschriften zum Jugendschutzbeauftragten
Zuständigkeit	Bund	Bundesländer

Quelle: Eigene Darstellung (Inhaltlich in Anlehnung: Bundesministerium für Familie Senioren, Frauen und Jugend (Hg.) 2008)

Die Gesetzesvorlagen sind sicherlich ein Schritt in die richtige Richtung, jedoch in keiner Weise ausreichend, wie die aufgezeigten Risiken belegen. Zudem stellt sich das Problem, dass auch ausländische Angebote auf Servern für jeden abrufbar sind, so das Länderübergreifende (internationale) Gesetze und Schutzvorschriften nötig sind.

5.3 WIRTSCHAFT

Wie bereits zu Beginn erwähnt hat sich das Internet zu einer kommerziellen Plattform entwickelt. So werden auf nicht wenigen speziell für Kinder ausgelegten Websites zum einem sehr viel Werbung betrieben und zum anderen oft mit nicht Kind-gerechten Links verknüpft.

Die Betreiber sind angehalten hierfür mehr Verantwortung zu übernehmen.

Wie bereits im Punkt 4.4 gehen Netz-Betreiber gemeldeten Verstößen nach, präventive und nachhaltige Schutzmöglichkeiten werden nicht geboten. So kann sich z.B. ein gesperrter User jederzeit bei anderen Betreibern erneut anmelden.

Für Communities wurden der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia (FSM) Mindeststandards erarbeitet. Aber nur wenige Betreiber haben sich hierzu verpflichtet. Deshalb empfiehlt z.B. jugend.net¹⁵ hierfür „gesetzliche Regelungen, die ein Mindestmaß an Vorsorge festschreiben und Eignungsnachweise von Betreibern fordern“ (Glaser/Günter/Schindler et al. 2008, S. 5).

Letztlich werden mit sog. „Killerspielen“ Milliarden Umsätze gemacht und der Eindruck entsteht, dass die negativen Konsequenzen, d.h. relativ problemloser Zugang zu altersbegrenzten Spielen billigend in Kauf genommen werden.

Im Rahmen der Bearbeitung meiner Diplomarbeit beschäftigte ich mich mit dem sog. „Killerspiel“ - San Andreas – und war fassungslos über die Brutalität. Die Frage drängte sich auf „Wozu das gut sein soll?“ und ob diese nicht grundsätzlich verboten gehören.

¹⁵ jugendschutz.net wurde 1997 von den Jugendministern aller Bundesländer gegründet, um jugendschutzrelevante Angebote im Internet überprüfen sowie auf die Einhaltung von Jugendschutzbestimmungen zu drängen.

6 „Wo sind sozialpädagogische Einsatzfelder?“

In diesem Kapitel möchte ich auf einige Handlungsfelder der sozialen Arbeit eingehen, die sowohl präventive als auch intervenierende Hilfestellungen bieten können.

Das Zusammenfassen der Erkenntnisse macht deutlich, dass Kinder im „Internet – Jungle“ deutliche und vielfältige Unterstützungen benötigen, damit sie die vorhandenen Möglichkeiten der digitalen und virtuellen Welt in guter Weise nutzen können, bestmöglich geschützt sind und letztlich medienkompetentes Verhalten entwickeln können. Hier wird die Bedeutung sozialpädagogischer Arbeit deutlich. Die sozialarbeiterischen und sozialpädagogischen Tätigkeitsfelder sind dabei weitreichend und setzen an unterschiedlichen Stadien des Umgangs der Kinder mit den neuen Medien an.

Bei der Erarbeitung wurde zudem auch deutlich, dass das Thema „Grenzen setzen“ für viele Eltern eine Überforderung darstellt. Lange Zeit haben sie aus Unkenntnis über die Entwicklung verschiedenster Medien ihre Kinder gewähren lassen, nun haben sie den allzu oft den Eindruck, dass sie keinen Einhalt mehr gebieten können.

In der Erziehungsberatung bekommen Eltern von Psychologen und Sozialpädagogen Unterstützung bei dieser wichtigen Aufgabe. Nach einer genauen Problemanalyse erhalten die Eltern klare Handlungsalternativen im Umgang mit ihren Kindern. Hierbei werden die Bezugspersonen meist in kurzer Zeit befähigt wieder aktiv auf die Entwicklung ihrer Kinder einzuwirken. Beispiele:

Computer wird aus dem unmittelbaren Wohnbereich (oft Kinderzimmer) entfernt.

Zur Einschränkung der Nutzungszeiten wird ein Plan erstellt (wann und wie lange gespielt oder kommuniziert wird)

Alte Hobbys werden wieder aufgegriffen, oder neue Freizeitaktivitäten gefunden.

Passiver, übermäßiger Mediengebrauch wird nicht noch unterstützt (kein Essen bringen oder Pflichten wie z.B. aufräumen übernehmen) – usw.

Erziehungsberatungsstellen sind meist den regionalen psychologischen Beratungsstellen der kirchlichen Träger (Diakonie, Caritas) und allgemeinen Wohlfahrtsverbände angegliedert, die in den meisten größeren Städten (incl. dezentraler Außenstellen) vorhanden sind.

Dort findet man auch die Suchtberatung, bei der Kinder, Jugendliche und Eltern Unterstützung bekommen können, wenn die Mediennutzung ein schädigendes Ausmaß erreicht hat. In den Suchtberatungsstellen arbeiten ebenso vorrangig Psychologen und Sozialpädagogen. Hier werden Suchtgefährdungen eingeschätzt, bereits bestehende Abhängigkeitsverhalten festgestellt und entsprechende Beratungs- oder Behandlungsangebote entwickelt. Reicht eine ambulante Beratung nicht mehr aus, so kann von dieser Stelle auch eine stationäre Therapie eingeleitet werden.

Für die stationäre Behandlung, (die mehrere Monate dauern kann) stehen einige Suchtfachkliniken zur Verfügung, die entsprechende Angebote für den Bereich Mediensucht geschaffen haben, bzw. kontinuierlich aufbauen. Hier steht die Entwicklung noch am Anfang.

Der zunehmende Bedarf wird allerdings wahrgenommen und konzeptionelle Anpassungen dieses Problem sind in Gang gekommen. In diesem klinischen Bereich arbeiten Sozialpädagogen mit Psychologen, Ärzten, Ergo- und Arbeitstherapeuten zusammen.

Zu den sozialpädagogischen Tätigkeiten im präventiven Bereich zählen die Aufgaben im Rahmen der Jugendhilfe. Hier besteht die Aufgabe in erster Linie darin, frühzeitig Unterstützung anzubieten, Schwierigkeiten zu vermeiden und nicht erst bei auftretenden Problemen einzugreifen. Die Prävention zielt also in diesem Sinne auf lebenswerte, stabile Verhältnisse für Kinder und Jugendliche im häuslichen Umfeld. Erst in zweiter Linie werden durch das

Jugendamt korrigierende oder speziell auf Veränderung gerichtete Interventionen in belastenden Situationen durchgeführt.

In der Jugendpflege werden z. B. kontinuierlich und verbindlich kulturelle und freizeitpädagogische Angebote zur Verfügung gestellt. Am bekanntesten sind dabei sicherlich die organisierten Ferienmaßnahmen, an denen Kinder und Jugendliche ungeachtet ihres sozialen Milieus teilnehmen können. Bei Besuchen in Freizeitparks, Erlebnisbädern, Abenteuerspielplätzen, Filmstudios usw. erfahren die Teilnehmer, dass es auch spannend sein kann „real zu spielen“ und dass es Freude bringt mit Gleichaltrigen aktiv zu sein. Auf ähnlicher Linie sind auch die Angebote in Jugendtreffs und Jugendzentren zu sehen, in denen ebenfalls sozialpädagogisch ausgebildete Mitarbeiter wirken.

Wird eine Jugendhilfemaßnahme gezielt zur Unterstützung in einer schwierigen familiären Situation angeboten oder beantragt, so handelt es sich dabei in der Regel um die freiwilligen Maßnahmen zur Erziehungshilfe. Hier werden Erzieher oder Sozialpädagogen im Rahmen der Erziehungsbeistandschaft oder der sozialpädagogischen Familienhilfe eingesetzt. Während die Erziehungsbeistandschaft die Unterstützung des Kindes fokussiert, also vorrangig Aktivitäten mit dem Kind anstrebt, zielt die sozialpädagogische Familienhilfe auf eine Hilfe und Veränderung in der ganzen Familie. Dazu gehören beraten im Alltag, schlichten, vermitteln oder stärken grundlegender Kompetenzen, begrenzen destruktiver Verhaltensweisen (hier z.B. schädlicher Medienkonsum), realistische Ziele setzen und umsetzen, usw. Selbstverständlich ist der Umgang mit Medien nur ein Teilbereich in der Zielsetzung der Jugendhilfemaßnahmen, aber ich denke ein bedeutender.

Die Schulsozialarbeit kann allgemein als eine Methode der Zusammenarbeit von Jugendhilfe und Schule bezeichnet werden. Ebenso wie die genannten Aufgaben der Jugendhilfe soll die Schulsozialarbeit neben Familie und Schule, Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung fördern und durch Beratung und Interventionen sozialen Benachteiligungen und Krisen entgegenwirken. Die Bearbeitung der Themen Sucht, Mediennutzung, Gewalt können unter der

Aufgabe und dem Titel – Erzieherischer Jugendschutz – zusammengefasst werden. Qualifizierte Sozialarbeiter und -pädagogen werden also über einen längeren Zeitraum in dem wichtigen Lebensraum – Schule – der jungen Menschen eingesetzt, wobei die sozialpädagogischen Kompetenzen im Interesse der Schüler, bei Eltern und Lehrern eingebracht werden.

An diesem systemischen Modell wird deutlich, dass es unerlässlich ist, auf mehreren Ebenen positiven Einfluss auf die Kinder zu nehmen. Ein abgestimmtes und dem Wohl der Kinder dienendes Zusammenwirken der familiären und institutionellen Kräfte verspricht das effektivste Erfolgsmodell im Allgemeinen und in der Auseinandersetzung mit den Herausforderungen der neuen Medien zu sein.

Darüber hinaus zeigt mir das breite Spektrum sozialpädagogischen Handelns, dass ich in meinem Beruf vielfältigen Einfluss nehmen kann um notwendige und hilfreiche Veränderungsprozesse anzustoßen. Darüber freue ich mich.

7 RESÜMEE

Die hier zusammengetragenen Fakten implizieren eine Gradwanderung für Menschen, die im privaten und/oder beruflichen Bereich für Kinder und Jugendliche verantwortlich sind. Trotz einer scheinbaren Übermacht möglicher negativer Konsequenzen werden wir mit dem Internet als feste Konstante der Realität leben müssen. Es bedarf eines ständigen Abwägens und erfordert eine hohe Sensibilität zu entscheiden in wie weit das Angebot des Internets hilfreich oder aber schädlich ist. Diese Differenzierung wird nur möglich durch eine eigene Medienkompetenz des Betreffenden. Bei Eltern, Erziehern und Lehrern muss von einem generellen Vorbildcharakter gesprochen werden. „Wodurch lernen Kinder mehr als durch das Vorleben der Erwachsenen in ihrem engsten Umfeld?!“

Für Kinder und Jugendliche spielt das Internet eine zentrale Rolle in der Freizeitgestaltung. Auch im Hinblick auf eine spätere berufliche Karriere gewinnt der Umgang mit dem Computer eine immer größere Bedeutung. Deshalb müssen Kinder lernen, mit dem Internet kompetent umzugehen, damit sie das volle Potential der Chancen erkennen und für sich nutzen können sowie sensibilisiert werden für die möglichen Gefahren. - Das bedeutet Kinder und Jugendliche sollen zu kritischen Internetnutzern heranwachsen -.

Das heißt jedoch nicht, dass Kindern, Jugendlichen, Eltern, Erziehern usw. allein die Verantwortung überlassen werden darf, sondern jeder Einzelne als Teil unserer Gesellschaft muss seinen Beitrag leisten.

Wirtschaftliche und politische Interessen müssen dem Kindeswohl untergeordnet sein!

Soziale Arbeit will und kann in vielen verschiedenen Handlungsfeldern einen wichtigen unterstützenden, präventiven und/oder therapeutischen Beitrag leisten.

LITERATUR- UND QUELLENVERZEICHNIS

Literaturverzeichnis:

Apothekenumschau (2010): Forschung und Wissen, kompakt. Mattscheibe macht matt. Ausgabe: 15. März 2010 B.

Aufenanger, Stefan (2007): Medienpädagogik. In: Feuerhelm, Wolfgang (Hg.). Taschenlexikon der Sozialarbeit und Sozialpädagogik. 5. Aufl. Wiebelsheim: Quelle & Meyer Verlag. S. 396-399.

Baacke, Dieter (1999): Im Datennetz. Medienkompetenz (nicht nur) für Kinder und Jugendliche als pädagogische Herausforderung. In: Dieter Baacke/Jürgen Lauffer & Maja Thomsen (Hg.). Ins Netz gegangen. Internet und Multimedia in der außerschulischen Pädagogik. Bielefeld: AJZ Druck & Verlag. S. 14-28.

Baacke, Dieter/Lauffer, Jürgen/Thomsen, Maja (Hg.) (1999): Ins Netz gegangen. Internet und Multimedia in der außerschulischen Pädagogik. Bielefeld: AJZ Druck & Verlag.

Bertelsmann (Hg.). (2004): →Internet. In: Wörterbuch der deutschen Sprache, Gütersloh; München: Wissen Media Verlag. S. 702.

Bundesministerium für Bildung und Forschung (Hg.) 2006: IT-Ausstattung der allgemein bildenden und berufsbildenden Schulen in Deutschland. Bestandsaufnahme 2006 und Entwicklung 2001 bis 2006. Bonn, Berlin: o. Verlagsangabe

Derbort, Michael/Enzenebner, Josef/Gutzelinig, Harald/Schmid, Christian/Steinmaurer, Bernhard/Strasser, Karl/Wögerbauer, Christian (2006): Internet. In: Clemens Hüffel & Anton Reiter (Hg.). Handbuch - Neue Medien. Perg: CDA-Verlag. S. 199-212.

Eibl, Thomas/Podehl, Bernd (2005): Internet. In: Jürgen Hüther & Bernd Schorb (Hg.). Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed Verlag. S. 170-178.

Feuerlein, Wilhelm/Küffner, Heinrich/Soyka Michael (1998): Alkoholismus – Mißbrauch und Abhängigkeit. Entstehung – Folgen – Therapie. Stuttgart: Thieme Verlag

- Fix, Tina (2001): Generation @ im Chat. Hintergrund und explorative Motivstudie zur jugendlichen Netzkommunikation. München: kopaed Verlag.
- Glaser, Stefan/Günter, Thomas/ Schindler, Friedemann/ Steinle, Meike (2008): Jugendschutz im Internet. Ergebnisse der Recherchen und Kontrollen. Bericht 2008. o. Verlagsangabe
- Höschen, Dirk (2006): „In jedem steckt ein Held“ oder MMORPGs. In Winfried Kaminski & Martin Lorber (Hg.). Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: kopaed Verlag. S. 133-145.
- Hüther, Jürgen (2005): Neue Medien. In: Jürgen Hüther & Bernd Schorb (Hg.). Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed Verlag. S. 345-351.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) (2006): KIM-Studie 2006. Kinder und Medien Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: o. Verlagsangabe.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) (2009a): KIM-Studie 2008. Kinder und Medien Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: o. Verlagsangabe.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) (2009b): JIM-Studie 2009. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart: o. Verlagsangabe
- Möller, Christoph (2009): Internetsucht/Computersucht – Eine Problematik für den Kinderarzt? In: Kinder- und Jugendarzt, Jahrgang 40. Nr. 5, S. 312-312.
- Rack, Stefanie/Fileccia, Marco (2009): Was tun bei Cyber-Mobbing? Zusatzmodul zu Knowhow für junge User. Materialien für den Unterricht. 2. Auflage, ohne Verlagsangabe
- Schachtner, Christina (2005): Neue Medien. In: Hans-Uwe Otto & Hans Thiersch (Hg.). Handbuch Sozialarbeit Sozialpädagogik. 3. Aufl. München; Basel: Ernst Reinhardt Verlag. S. 1278-1285.
- Schorb, Bernd (2005): Medienkompetenz. In: Jürgen Hüther & Bernd Schorb (Hg.). Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed Verlag. S. 257-262.

Thüringer Kultusministerium (Hg.) 2005: Internet und Chat. Chance und Risiko.
Hinweise für Eltern, Lehrer und Erzieher. Faltblatt

Teske, Annette/Groppler, Alexander: Erfahrungen mit medienabhängigen Kindern. S. 28-31. In: Bündnis 90/Die Grünen (Hg.). Gefangen im Netz: Wo beginnt die Sucht? Über das Phänomen der „Medienabhängigkeit“ sowie Möglichkeiten der Prävention und Behandlung. Dokumentation des Fachgesprächs vom 21. Mai 2007 in Berlin, o. Verlagsangabe

Quellenverzeichnis

Abfalterer, Erwin (2007): Online-Kommunikation als Bestandteil von didaktischen Konzepten.

http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/abfalterer_online-kommunikation/abfalterer_online-kommunikation.pdf

verfügbar an 01.03.2010

Aufenanger, Stefan (1997): Medienpädagogik und Medienkompetenz. Eine Bestandsaufnahme. Onlineversion

http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/aufenanger_medienkompetenz/aufenanger_medienkompetenz.pdf

verfügbar am 22.01.2010

Aufenanger, Stefan (1998): Was versteht man unter Kompetenz (soziologisch-medienpädagogischer Aspekt)? Vortrag auf dem Bundeskongreß des Deutschen Kinderhilfswerks in Minden am 15. Mai 1998. Onlineversion

http://www.mediacultureonline.de/fileadmin/bibliothek/aufenanger_kompetenz/aufenanger_kompetenz.pdf

verfügbar am 25.02.2010

BITKOM (2009): Kinder und Jugendliche im Internet. Pressekonferenz 07. Juli 2009

http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM_Praesentation_Jugend_im_Web_07_07_2009

verfügbar am 02.02.2010

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hg.) (2008): Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder. Onlineversion

<http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=12862.html>

verfügbar am 10.02.2010

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hg.) (2009a):
Pressemitteilungen. Studie zur Mediennutzung: Schon Grundschüler
häufig online. Onlineversion

<http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Presse/pressemitteilungen,did=126768.html>

verfügbar am 10.02.2010

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hg.) (2009b):
Gegen Verherrlichung von Essstörungen im Internet. Ein Ratgeber für
Eltern, Fachkräfte und Provider. 2. Auflage, Onlineversion

<http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=120110.html>

verfügbar am 10.02.2010

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (Hg.) (2008):
Jugendmedienschutz. Aufgaben und Arbeitsweise der Bundesprüfstelle
für jugendgefährdende Medien. Ausgabe Jugendmedienschutz/September 2008

<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/publikationen.html>

verfügbar am 28.02.2010

Elson, Malte (2009): Onlinespielsucht

www.christianeeichenberg.de/Onlinespielsucht.ppt

verfügbar am 22.02.2010

Flotho, Barbara/Hajok, Daniel (2009): Pornografie und sexuelle Übergriffe im
Internet. Onlineversion

[http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/flotho_pornografie/
flotho_pornografie.pdf](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/flotho_pornografie/flotho_pornografie.pdf)

verfügbar am 22.02.2010

FSM (Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V.) (2010): Die
neuen Jugendmedienschutzbestimmungen (Überblick).

http://www.fsm.de/de/Jugendmedienschutz_JMStV

verfügbar am 21.02.2010

Götz, Hamann (2008): Die Medien und das Medium. Onlineversion

[http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/hamann_medien/hamann_die
medien.pdf](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/hamann_medien/hamann_die_medien.pdf)

verfügbar am 10.02.2010

Initiative D 21 e.V. (Hg.) (2009): (N)Onliner Atlas 2009. Eine Topographie des
digitalen Grabens durch Deutschland. Nutzung und Nichtnutzung des
Internets, Strukturen und regionale Verteilung.

<http://www.initiatted21.de/wp-content/uploads/2009/06/NONLINER2009.pdf>

verfügbar am 22.02.2010

Internet World Stats (2008)

<http://www.internetworldstats.com/emarketing.htm>

verfügbar am 03.01.2010

Internet World Stats (2009a)

<http://www.internetworldstats.com/stats1.htm>

verfügbar am 03.01.2010

Internet World Stats (2009b)

<http://www.internetworldstats.com/stats4.htm>

verfügbar am 03.01.2010

Artur Jakubowski (2000): Jugendarbeit mit dem Medium Internet. Diplomarbeit,
Universität Trier, Pädagogik

http://www.josefstal.de/mac/projekte/mac_online/Mac-online2/wissenspool/06/start.html

verfügbar am 03.01.2010

jugendschutz.net (2008): Jugendschutz im Internet. Ergebnisse der Recherchen
und Kontrollen. Bericht 2008.

<http://www.jugendschutz.net/pdf/bericht2008.pdf>

verfügbar am 24.01.2010

jugendschutz.net (2009): Chatten ohne Risiko? Sicher kommunizieren in Chat,
Messenger und Community. 4. Aufl.

http://www.jugendschutz.net/pdf/chatten_ohne_Risiko.pdf

verfügbar am 24.01.2010

Kammer-Spohn, Michael (2009): Wenn Internet und Videospiel zur Sucht
werden.

www.psych.ch/index_de.php?TPL=3401&x3000_Open=740

verfügbar am 03.03.2010

Livingstone, Sonia/Haddon, Leslie (2009): Kurzversion von EU Kids Online:
Abschlussbericht.

http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/373

verfügbar am 22.02.2010

Pädagogisches Institut der deutschen Sprachgruppe (2000): Lernen mit neuen
Medien – Medienkompetenz.

<http://www.schule.suedtirol.it/blikk/angebote/nmedienlernen/se490.htm>

verfügbar am 27.02.2010

Points Stuttgart (o.Ja): Geschichte des Internets.

<http://www.points.de/geschichte-des-internet.php>

verfügbar am 05.01.2010

Programm polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (Hg.) (2008): Im Netz der neuen Medien. Internet, Handy und Computerspiele – Chancen und Risiken für Kinder und Jugendliche. Onlineversion
http://www.polizeiberatung.de/file_service/documents/Im_Netz_der_neuen_Medien.pdf
verfügbar am 27.02.2010

Schmidt, Jan-Hinrik/Paus-Hasebrink, Ingrid/Hasebrink, Uwe (Hg.) (2009): Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0 –Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Kurzfassung des Endberichts für die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM). Onlineversion
http://www.lfm-nrw.de/downloads/zusammenfassung_socialweb.pdf
verfügbar am 22.02.2010

Tulodziecki, Gerhard (1998): Medienpädagogik
http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/tulodziecki_medienpaedagogik/tulodziecki_medienpaedagogik.pdf
verfügbar am 05.03.2010

Trump, Thilo/Klingler, Walter/Gerhards, Maria (2007): „Web 2.0“ Begriffsdefinition und eine Analyse der Auswirkungen auf das allgemeine Mediennutzungsverhalten. Grundlagenstudie des Markt- und Medienforschungsinstitutes result in Zusammenarbeit mit der Medienforschung des Südwestrundfunks.
http://www.result.de/wp-content/uploads/2009/10/web-2.0studie_result_swr_februar_2007.pdf
verfügbar am 05.02.2010

van Bronswijk, Caroline (1996): Das virtuelle Klassenzimmer. Betrachtungen zur Medienentwicklung unter medienpädagogischen Gesichtspunkten. Onlineversion.
http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/bronswijk_virtuelle/bronswijk_virtuelle.pdf
verfügbar am 27.02.2010

van Eimeren, Birgit/Fress, Beate (2009): Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2009. Der Internetnutzer 2009 – multimedial und total vernetzt? In: Media Perspektiven, 7/2009. S. 334-348.
http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/fileadmin/Online09/Eimeren1_7_09.pdf
verfügbar am 23.01.2010

Vetter, Tobias (2000): Die Geschichte des Internets.
<http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/mmedia/web/index9.html>
verfügbar am 05.01.2010

von der Helm, Daniel (o.Ja): Entwicklung des Internets.

<http://www.daniel-von-der-helm.com/internet/entwicklung-des-internet.html>

verfügbar am 05.01.2010

Werner, Carsten (2009): Die Geschichte des Internets

<http://www.nachrichtenfuerkinder.de/wissen/technik/article/die-geschichte-des-internets>

verfügbar am 27.12.2009

www.chatcharts.de: → Chat Abkürzungen

<http://www.chatcharts.de/abk.php3>

verfügbar am 05.01.2010

www.chatzeichen.de: →Smilies

<http://www.chatzeichen.de/index.html>

verfügbar am 05.01.2010

Erklärung

Ich erkläre, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe.

Bearbeitungsort, Datum

Unterschrift